

BETON!
2 CD-uri + Poster!



Grand Prix 4
Tempo alert și grafică de vis: cine va fi
campionul de Formula 1?

anul III, nr. 8 (26)
august 2002
89.500 lei

U Games

Știi ce se joacă!

2 CD-uri

TOP-DEMO

Medieval: Total War

TOP-DEMO

Imperium Galactica 3

8 DEMO-uri: Duke Nukem Manhattan Project, Panzer Elite,
Spiderman: The Movie, Neocron, Syberia

4 VIDEO-uri: Microsoft IGF 2002, Call of Cthulhu, The Lord of the
Rings: The Two Towers (trailer)

SPECIALS: Neverwinter Nights Toolset Beta, Return to Castle
Wolfenstein: GOTY Mappack, GTA 3: Savegame, Wallpapers

Neverwinter Nights

Ce aduce nou acest RPG față de Baldur's Gate 2,
Dungeon Siege și Morrowind?

6 PAGINI DE TEST + EDITOR PE CD



Hardware

Totul despre plăcile grafice!

Cele mai bune tuning-tips pentru GeForce și Radeon
Matrox Parhelia mai bună decât GeForce 4?

În test: cele mai noi plăci grafice GeForce 4 on-board

JOCUL LUNII

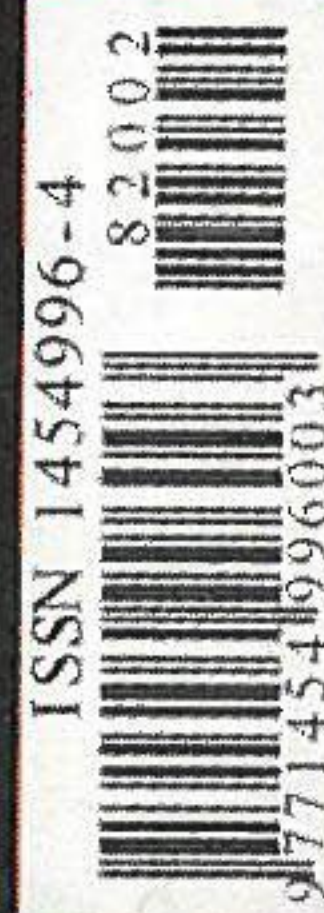
Warcraft III

În sfârșit! Patru rase fantasy
+ grafică 3D + editor
+ acțiune pe Battle.net:
toate înnoirile și detaliile explicate



Port Royale

În test: cel mai nou simulator economic de la
Ascaron. Va ocupa acest mixaj de Patrician 2 și
Pirates tronul genului?



providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.
Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.
Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51



ERDEI JÁCINT
Redactor

Pasiunea parțial localizată

Oamenii au obiceiul de a-și clasifica obiectul pasiunii, al hobby-ului, al preocupării lor. Lucrurile nu diferă nici în cazul celor implicați în industria jocurilor, indiferent dacă e vorba de jucători, producători, distribuitori sau jurnaliști de specialitate. Există multe astfel de clasificări: în funcție de gen, subgen, pe categorii de vârstă, pirat sau original etc. Mai că nu te pierzi în atâta birocrație! Una dintre cele mai controversate dintre acestea este deosebirea jocurilor în funcție de gradul de localizare: original, parțial localizat sau localizat. Conform acestei clasificări, denumirea de joc original ascunde un produs în versiunea în care a gândit-o și a realizat-o echipa producătoare. Adică toate elementele componente sunt redactate în limba engleză: inscripțiile de pe ambalaj, manualul, instrucțiunile, meniurile, subtitrările, dialogurile etc. Ca exemplu poate servi aproape orice joc PC care se găsește, la ora actuală, pe rafturile magazinelor din România. A nu se înțelege greșit: nici jocurile aparținând celorlalte două categorii nu sunt pirat, doar că au unele componente schimbate.

Urmează categoria jocurilor parțial localizate. În acest caz, cumpărătorul primește un game al cărui ambalaj, manual și instrucțiuni sunt traduse în limba țării respective, în cazul nostru, în limba română. Un exemplu în acest sens poate fi ediția de **Baldur's Gate 2** apărută în țara noastră. Inscriptiile de pe cutie, manualul și Reference Card-ul se prezentau în dulcea noastră limbă maternă. Majoritatea textelor erau traduceri din limba engleză. Din păcate, exactitatea și expresivitatea acestor traduceri sunt discutabile. Ceea ce rămânea neschimbat era conținutul jocului. Versiunile parțial localizate sunt la modă mai ales în țara noastră.

Jocurile localizate presupun și o schimbare „interioară” a jocului. Acest procedeu este la modă în Europa de vest, în special în Germania. Ambalajul, manualul, dialogurile, denumirile armelor, scenele intermediare, meniurile, toate sunt traduse în limba țării în

care apare jocul. În cazul anumitor jocuri acest procedeu este indispensabil. Să ne gândim numai la **Return to Castle Wolfenstein**. Producătorii au trebuit să elimine din joc toate simbolurile naziste, pentru a nu încălca legislația existentă la ora actuală în Germania. Astfel, verii noștri nemți puteau cumpăra din magazine, doar o versiune puternic sterilizată a jocului. Chiar mai mult, cei care încercau să introducă în Germania versiunea originală erau pedepsiți prin confiscarea jocului și prin obligarea la plata unei amenzi considerabile. Noroc că la noi legile nu sunt chiar atât de severe ca în vest! Un joc care nu a suferit nici o alterare calitativă, ba, dimpotrivă, a devenit mai fermecător în urma adaptării, este bătrânul **Panzer General 2**. Versiunea germană degaja o atmosferă unică: țipetele ostașilor, huruitul șenilelor tancurilor, melodiile corului de artilerie te făceau să te simți în mijlocul câmpului de luptă. Numai mirosul de praf de pușcă mai lipsea! Singurele dificultăți apăreau când trebuia să navighezi prin meniuri.

Aceste schimbări nu au însă întotdeauna efecte benefice. Recent apăruta versiune germană a jocului **Neverwinter Nights** a fost depunctată amar de toate revistele de jocuri. De ce? Răspunsul este cât se poate de simplu: ca jocul să fie pe pofta publicului german, producătorii s-au gândit să schimbe, pe lângă subtitrări și dialoguri, și vocile personajelor. Vocea actorilor germani nu numai că rămâne cu mult în urma celor originale, dar nici nu se potrivește cu caracterul personajelor. O astfel de gafă poate să pară minoră, dar ea afectează negativ întreaga atmosferă a jocului, iar în cazul RPG-urilor, se știe că atmosfera contează mai mult decât grafica. Să ne imaginăm cât de comic ar fi dacă, într-un joc, intrând în rolul eroului favorit al orașului Poarta lui Baldur, o prințesă elfă, pe nume Catina Săgeată, sau un orc de dimensiuni considerabile, numit Ghiță Gogoloi, ne-ar cere să le recuperăm baltagul fermecat, suveica de aur sau făcălețul care reînvie morții. Și, în plus, toate acestea în limba română!

Noua adresă a redacției PC Games România: Str. Slatinei nr. 6, cod 3700 ORADEA, jud. Bihor
tel./fax: 0259-441.526, tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@rdsor.ro, www.pcgames.ro

Cuprins 8/2002

Actualități

Editorial	3
News	
Worms 3	6
Shadow	6
The Sims: Unleashed	6
Sabotage: The First Empire	7
Platoon	7
Galleon	8
America's Army	8

Avanpremieră

Strategie

Barometru	25
The Movies	26
Legion	27
Robin Hood	28
Beach Life	30

Action

Barometru	31
Deus Ex 2	32
James Bond 007	33
No One Lives Forever 2	34
Indiana Jones	35
S.T.A.L.K.E.R.	36

Adventure

Barometru	37
Star Wars Galaxies	38

Star Wars Knights of the Old Republic	39
Lionheart	40

Sport

Barometru	41
Colin McRae Rally 3	43

Test

Cum testăm	45
------------------	----

Jocul lunii

Warcraft 3	46
------------------	----

Strategie

Recomandări actuale	53
Port Royale	54
Hotel Giant	58
Dino Island	59
Kohan: Ahiriman's Gift	60
Remember	61

Action

Recomandări actuale	63
Soldier of Fortune 2	64
Duke Nukem Manhattan Project	68
Spider-Man: The Movie	69
K. Hawk	70
Team Factor	71
Gore	72
Mobile Forces	73
Remember	74

Adventure

Recomandări actuale	75
---------------------------	----

Neverwinter Nights	76
--------------------------	----

Arx Fatalis	82
-------------------	----

Remember	84
----------------	----

Sport

Recomandări actuale	85
Grand Prix 4	86
F1 2002	90
Remember	92

Hardware

News	10
------------	----

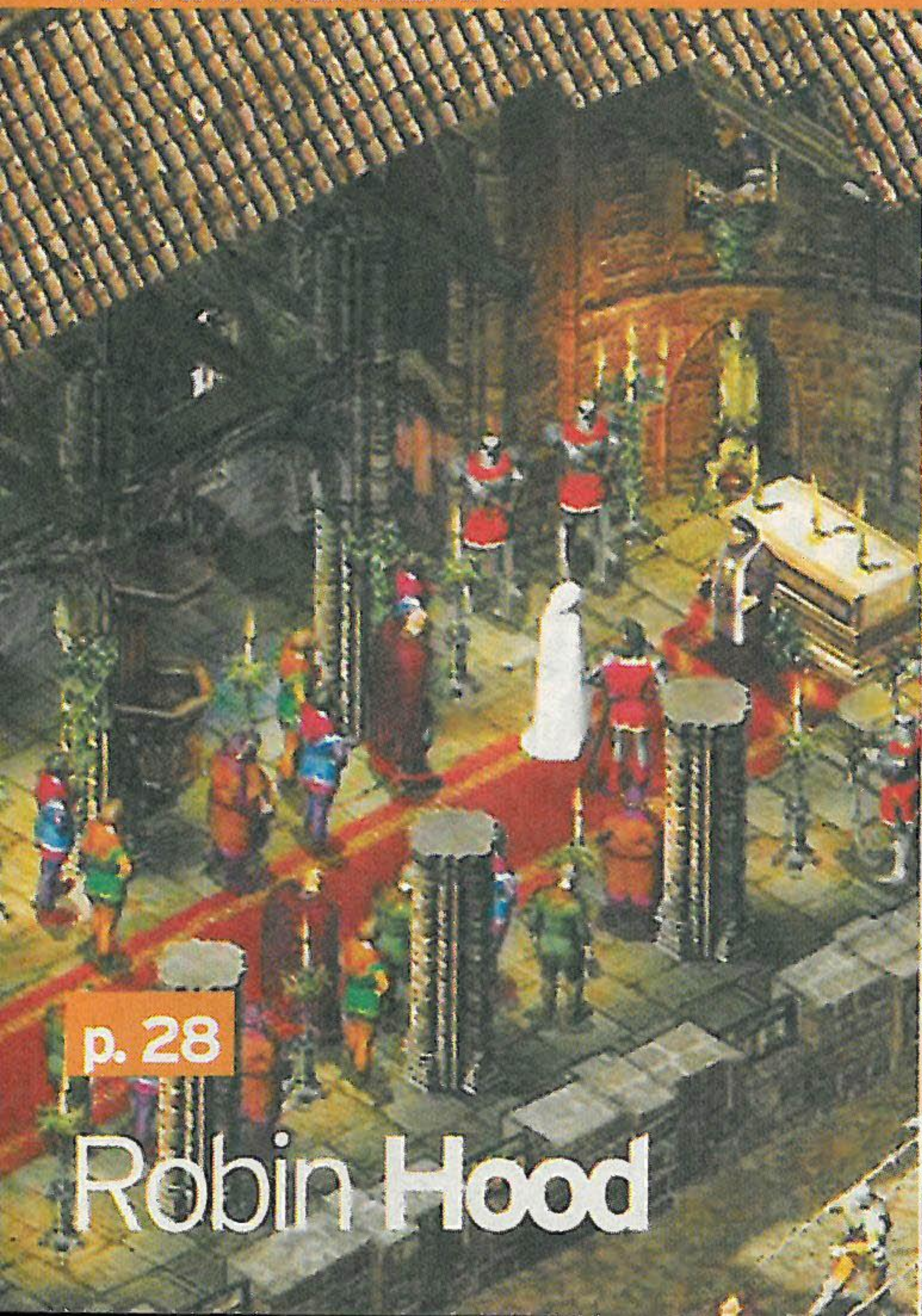
Test

Tuning plăci grafice	12
Matrox Parhelia	16
Procesoarele viitorului	18
Test plăci grafice	19
Test plăci de bază	20
Test periferice	21
PC Games te ajută	22
Test periferice	24

Service

Editorial	3
Enciclopedia lumii jocurilor	93
Poșta redacției	94
Concept & Art	97
Impressum	98

AVANPREMIERĂ



p. 28

Robin Hood

TEST



p. 46

Warcraft 3

HARDWARE

Matrox renaște ca pasărea Phoenix din propria-i cenușă. Se va întreprinde oare supremația Nvidia pe piața plăcilor grafice?



p. 16

Matrox Parhelia

CD-ROM 8/2002

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

DEMOS

Classics: Rollercoaster Tycoon
Duke Nukem: Manhattan Project
Imperium Galactica 3: Genesis
Medieval: Total War
Neocron
Panzer Elite
Spiderman: The Movie
Syberia

SPECIALS

Cute FTP 425
Drive Crypt 3.02b
Flatrate Steckdose 10
GTA3 Weapon Stat. Editor
GTA3 Car Stat Editor
Neverwinter Nights Toolset beta
Paint Shop Pro 7.04 Update
RtCW: Goty Mappack
Steganos Security Suite
Warcraft 3 Prepatch 2.30
Wallpapers

PATCHES

Anachronox
Civilisation 3
Morrowind

HARDWARE

Ati Radeon 4.13
Creative Detonator 27.50
Hercules 3DProphet
FDX8500
Millennium G550
Nvidia 3DStereo 283

Nvidia Detonator 29.42
Sparkle RivaTNT GeForce4 Ti

VIDEOS

Call of Cthulhu
Microsoft IGF 2002
The Two Towers
The Lord of the Rings Xbox

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Când ați jucat ultima dată un action-platform? Ca să vă aduceți aminte de feeling-ul platformelor trebuie să încercați demo-ul Manhattan Project. Intrați în pielea invincibilului Duce și salvați încă o dată omenirea, începând ușurel cu New York-ul. Nu cereți ajutorul NYPD-ului decât dacă vreți să deschideți o fermă de porci mistreți.

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 350MHz, 64 MB RAM
Suport 3D: Direct3D

IMPERIUM GALACTICA 3: GENESIS

Demo-ul mult așteptatei strategii spațiale a sosit! Jocul te teleportează în 2100 d.Hr., într-o lume în care Terra e dominată de o misterioasă specie extraterestră. Doar un mic grup de cercetători și niște ex-mercenari au supraviețuit Armageddonului digital. Ca de obicei, tu ești singura salvare a acestui univers decadent!

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 300 MHz, 64MB RAM
Suport 3D: Direct3D

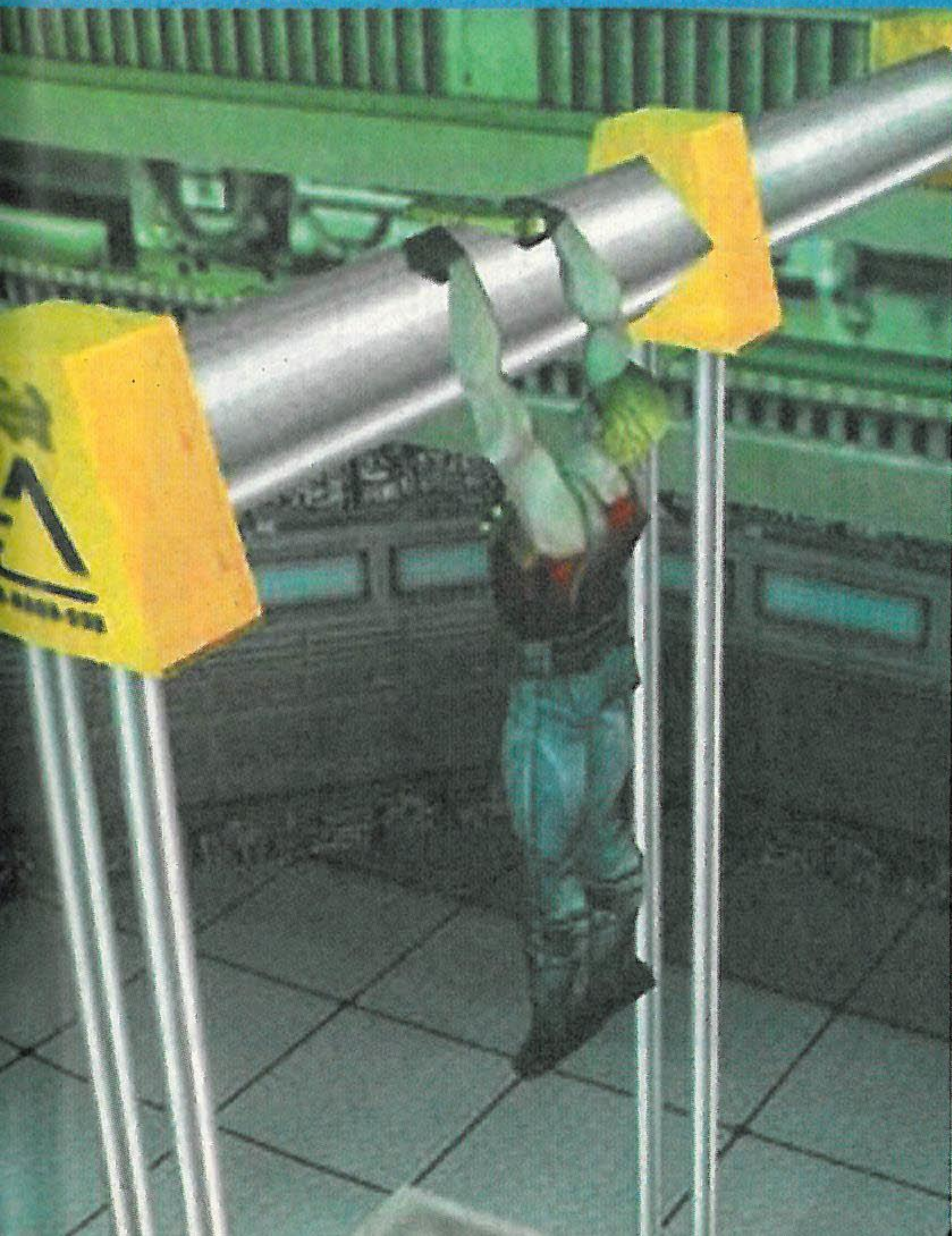
NEOCRON

Este un nou MMORPG tehnocrat cu numeroase elemente action-adventure. Intri în pielea unui cetățean al unei metropole apocaliptice a secolului XXVIII. Nu există îngrădiri: poți face ce vrei și poți deveni ceea ce-ți dorești. Totul depinde doar de tine. Ai grija însă, că nu știi niciodată dacă ai de-a face cu un om sau cu un android.

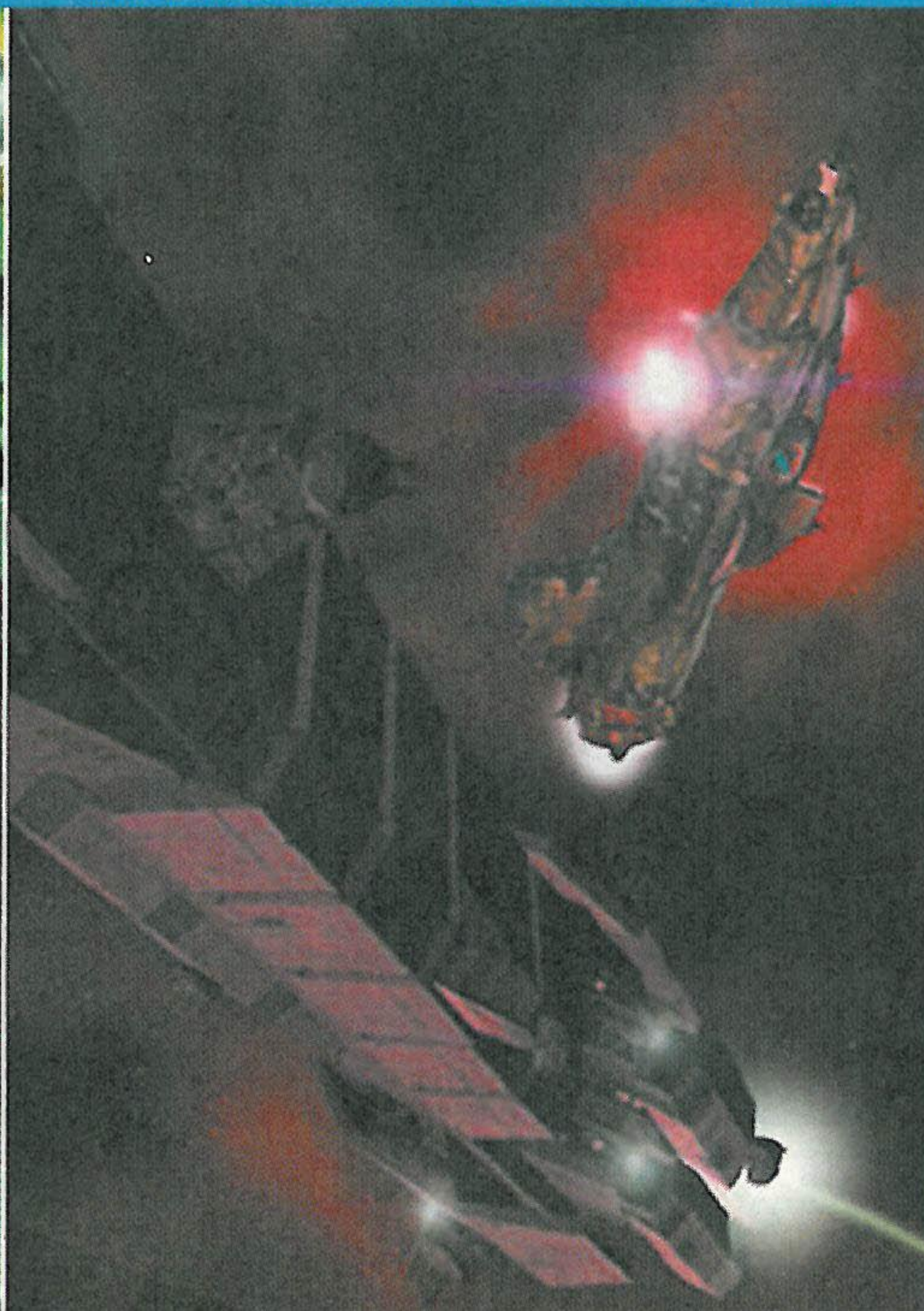
CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 300 MHz, 64MB RAM, Modem
Suport 3D: Direct3D

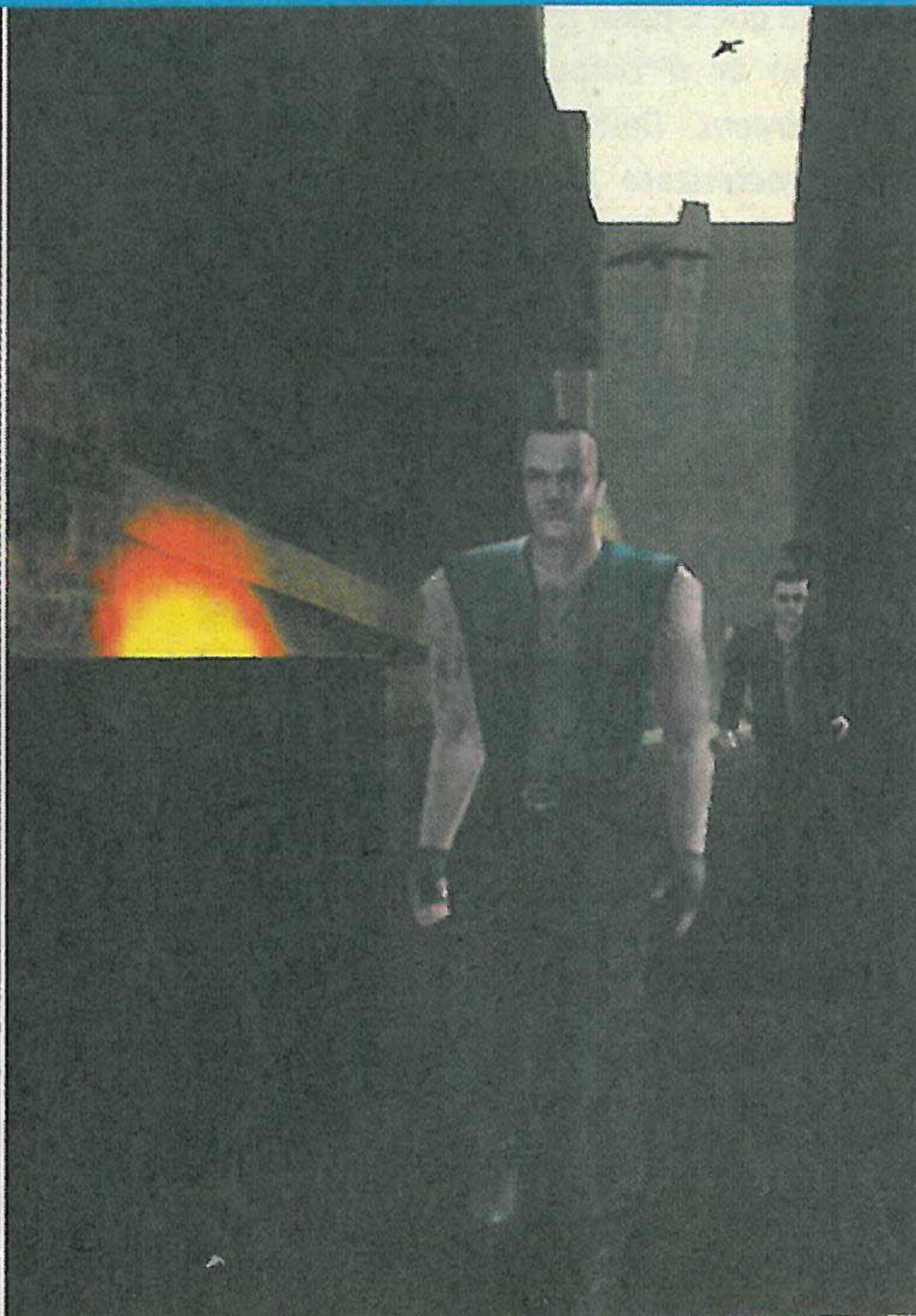
DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT



IMPERIUM GALACTICA 3: GENESIS



NEOCRON



ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

OPINIE CIPRIAN TORJ



Opțiuni estivale

Vara e călare pe noi și noi ce facem? Păi, depinde. Marea majoritate se orientează spre activități recreative specifice poporului român. Familiștii preferă *The Sims Total Vacation*, un multiplayer cu copii, căței și purcei, totul învăluit într-o atmosferă de "23 August", cu miros de mititei și bere, produse servite pe marginea bazinului din ștrand. Vă dați seama cât de dificil este controlul, cu toți țâncii și toate animăluțele patrulând de colo-colo, într-un sound imposibil de plânsete, smiorcăieli și sughituri. Scopul simulatorului social este să încerci să-i mulțumești pe toți și mai ales pe tine. Altă categorie o constituie amatorii de strategii de agățat, cum ar fi *Tropico* sau *Erotic Island*. Cea mai grea misiune este nivelul Costinești, unde pentru a înregistra succese ai nevoie de ultimul model de volan cu pedale. Tipele se predau doar cavalerilor cu abilități ca: Charm, Power, Money, Car. Mai există și un mission-pack cu cerințe foarte mari, situat în Neptun, în care trebuie să faci față quest-urilor grele ivite în *Hotel Giant*, cum ar fi dificultățile financiare de netrecut. Celor cu sisteme low-end, caracterizate prin resurse puține, le rămâne să aleagă între un action la locul de muncă, cu o durată de joc foarte mare și cu o curbă motivațională pleoștită, și o aventură cu multe puzzle-uri grele ca: unde să lucrez vara asta, la ce facultate să dau ca să nu cad, cum să-mi iau corigențele ca să ajung într-o clasă superioară? Și mai este o categorie ciudată de petrecere a sezonului estival în fața calculatorului, în care ne includem și noi și voi. Probleme deosebite nu avem: ne bronzăm la soarele permanent din *Neverwinter Nights*, punem mușchi pe noi în *Duke Nukem: Manhattan Project*, ne dăm șmecheri în mașinile lui *Colin McRae Rally 3* și ne strângem gașca pe plaiurile din *Warcraft III*.

TEAM 17

Worms 3

Team 17 revine cu un nou episod din populara serie de strategie *Worms*. Noul joc, pe lângă numeroase inovații, cucerește și cea de-a treia dimensiune. Conform declarațiilor producătorilor, peisajele se vor putea distruge în totalitate. Râmele înarmate până în dinți se vor confrunta în clasicul stil turn-based. Fanii seriei vor trebui să aștepte însă până anul viitor.



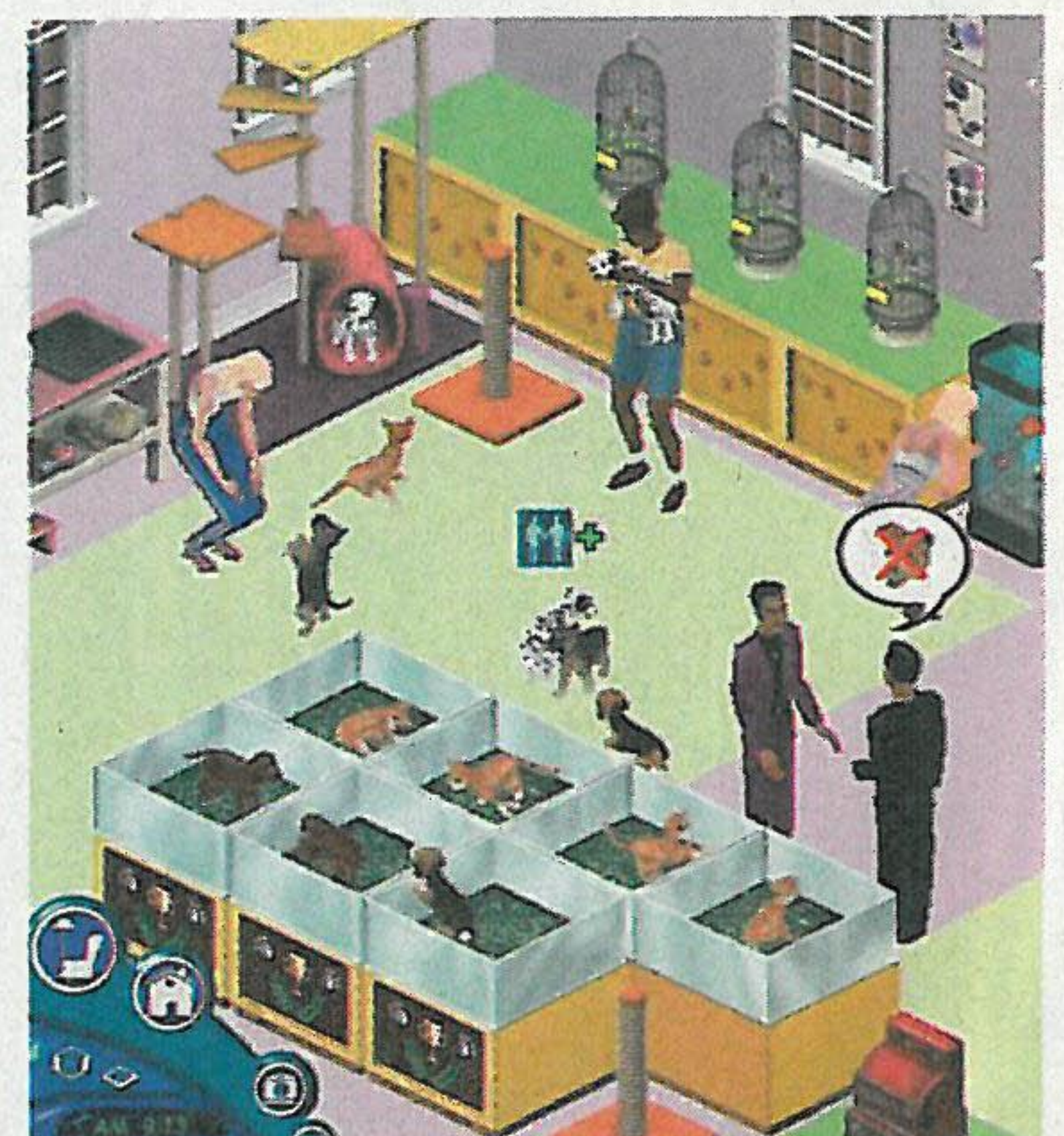
Producătorul american Vae Victis a anunțat că a început lucrul la un shooter tactic, intitulat *Shadow*. Jocul va utiliza engine-ul grafic Torque, al lui *Tribes 2*. Vom avea de ales între 10 unități de trupe speciale, între care SEALs, SAS și Spetsnaz. *Shadow* va oferi lupte în niveluri

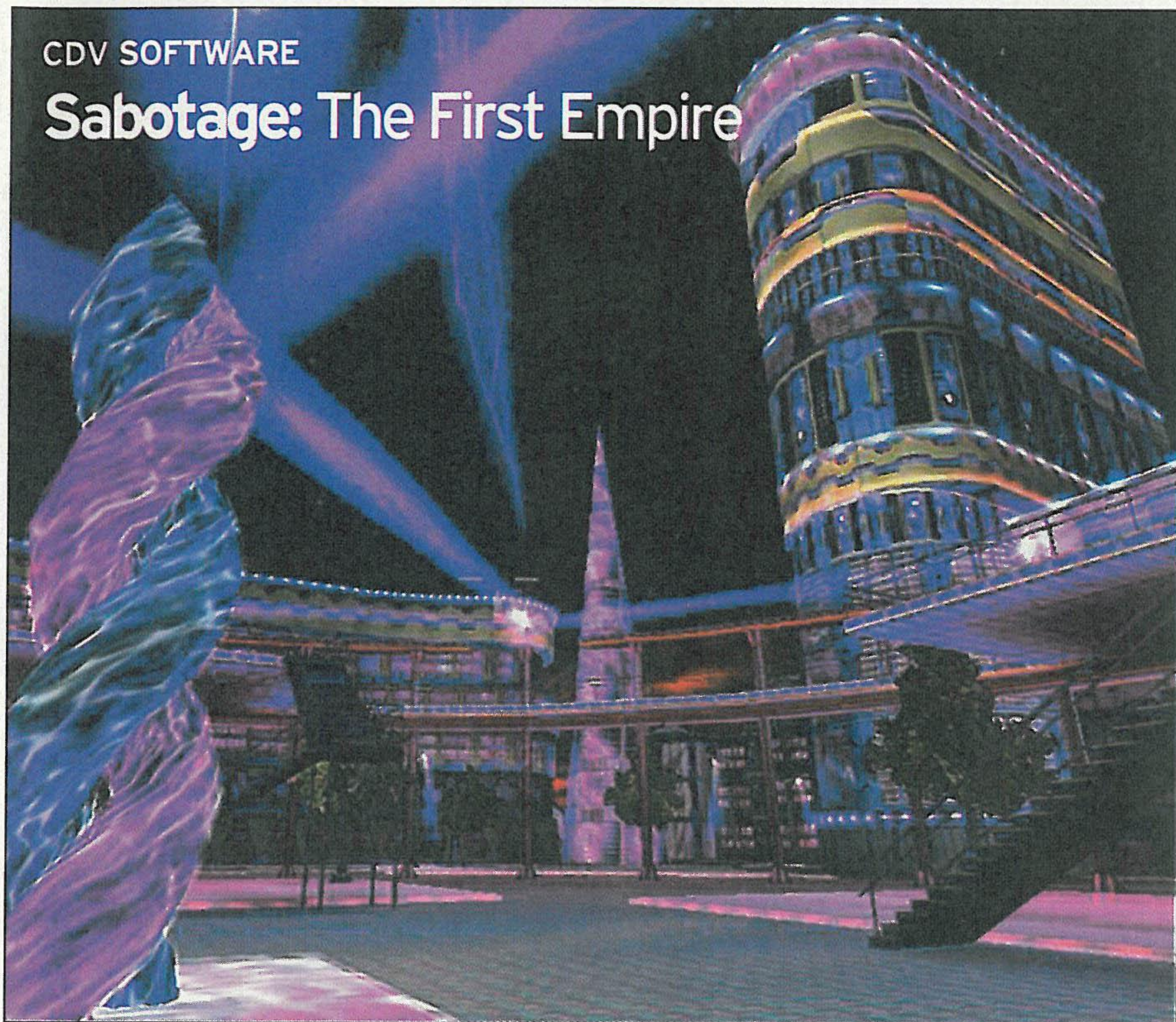
interioare și exterioare, peste 50 de modele de arme și 15 tipuri de autovehicule, iar versiunea finală ar trebui să conțină un editor de misiuni. Pentru moment nu a fost anunțată nici o dată de apariție.

MAXIS

The Sims Unleashed

Este numele noului add-on pentru arhicunoscutul simulator social *The Sims*. Pe lângă cele 50 de cariere, nenumărate obiecte și decoruri noi, inovația absolut "uimitoare" este posibilitatea adoptării unui animal de companie. Vasta imaginație a producătorilor a creat o gamă largă de astfel de animale, printre care pisici, aligatori, câini și multe altele. Jocul va apărea la începutul lunii octombrie. Până atunci delectează-te cu aceste screenshot-uri.





CDV SOFTWARE

Sabotage: The First Empire

Este titlul unui nou RPG, cu numeroase elemente SF și politice. Rolul tău va fi de a distruge organizațiile inamice infiltrându-te și producând conflicte în interiorul acestora. Jocul care amintește prin atmosferă de

Blade Runner, va avea în jur de 40 de ore de joc și un gameplay în totalitate neliniar. Apariția este prevăzută pentru cea de-a doua jumătate a anului viitor.

MONTE CRISTO

Platoon

La sfârșitul lui octombrie 2001, Monte Cristo anunța semnarea unui acord cu Digital Reality pentru producerea și editarea în Franța a lui Platoon, un RTS contextualizat în timpul războiului din Vietnam. De atunci s-a așternut o tăcere grea. Săptămâna trecută însă, Monte Cristo a lansat site-ul oficial al jocului. Aflăm că vom urma cariera unui oarecare Martin Lionsdale, tânăr recrut în armata americană, de-a lungul a 15 misiuni. Pe măsură ce înaintăm în joc, bibanul va urca în grad, până va deveni locotenent și va conduce un pluton de vreo 30 de soldați. Fiecare dintre aceștia va avea o specializare (lunetist de elită, cercetaș, comando etc.) care va trebui utilizată cu atenție, potrivit circumstanțelor. Platoon folosește excepționalul engine grafic al lui Imperium Galactica 3, joc aflat în lucru tot în studiourile lui Digital Reality. Apariția lui Platoon a fost anunțată pentru sfârșitul anului în curs, în Statele Unite.



Cei patru cavaleri sosesc în 2003

De ce să prezinti un joc pentru calculator la un târg al Benzilor Desenate? Simplu, pentru că în respectivul joc vor fi prezente desenele lui Simon Bisley și David DeVries. Pentru cei care au chiulit de la ora de BD americană amintim că Bisley s-a afirmat cu Judge Dredd și Heavy Metal, în timp ce DeVries este cunoscut pentru copertele celebrului X-Men. Jocul ar trebui să se numească The Four Horsemen of Apocalypse și că, gândit pentru un public adult, va sosi pe rafturile magazinelor anul viitor.

Neverwinter Nights pe locul 1

Potrivit NPD Techworld, Neverwinter Nights ocupă prima poziție în clasamentul celor mai vândute jocuri PC în America. Un rezultat excepțional, dacă ținem cont de faptul că seria The Sims, care are câțiva ani în cârcă, se află pe poziția a doua, cu expansion-ul Vacation și pe locul trei cu jocul complet. RPG-iștii pot să-și scoată spada din teacă și să salute: Neverwinter Nights își merită toate onorurile.

Jocurile online: o afacere serioasă

Potrivit unui studiu recent al ELSPA (European Leisure Software Publishers Association), piața jocurilor online ar trebui să atingă cifra de 6.5 miliarde de euro în 2006, comparativ cu 127 milioane de euro, cât înregistra în 2001, cu o creștere de peste 5000 la sută! Studiul susține că serviciile online pentru PS2, Xbox și Game Cube vor întâmpina unele dificultăți la început, dar că, la sfârșitul perioadei examinate, vor înregistra câștiguri de cca. 2,5 miliarde de euro. Viitorul este mai mult decât roz.

TOP 10 ROMÂNIA

- 1 - HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
- 2 - C&C: RENEGADE
- 3 NOU WARCRAFT III
- 4 ▼3 MEDAL OF HONOR: AA
- 5 ▼4 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
- 6 - DUNGEON SIEGE
- 7 NOU MORROWIND
- 8 ▼5 GHOST RECON
- 9 ▼7 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 10 ▼9 EMPIRE EARTH

Topul cititorilor PC-Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



1

GTA 3

(Rockstar Games/Take 2 Interactive)

NOU

BĂIEȚII ĂȘTIA nu iau nici o pauză. Bani le trebuie, dame de companie așisderea, cu sănătatea stau mai prost.

2

JEDI KNIGHT2: JEDI OUTCAST

(Raven Software/Activision)

Luna trecută:
1

ÎNVĂȚĂTURA lui Yoda către fiul său spiritual, Kyle, la sfârșitul Episode 2: "Hai să facem 10 clone!"

3

DUNGEON SIEGE

(Gas Powered Games/Microsoft)

Luna trecută:
2

PARTY-UL mai are 11 metri până la colțul castelului: după colț sunt vreo 27 de monștri.

4

MORROWIND

(Bethesda Softworks/Ubi Soft)

NOU

BÂNTUI DE VREO LUNĂ prin lumea din Morrowind. Peisajul e bestial, dar am uitat ce trebuia să fac.

5

MEDAL OF HONOR: AA

(2015/Electronic Arts)

Luna trecută:
3

BĂIEȚI, la semnalul meu atacăm! Numai să nu fi pierdut pușcociul pe drum.

6

HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

(CounterStrike.net/Vivendi Universal)

Luna trecută:
4

VETERANII sunt în căutare de bibani, nu mai au cu cine juca. Dar dacă dau peste vreun Sniper-camper?

7

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

(Blizzard/Vivendi Universal Interactive)

NOU

TIPS&TRICKS la un barbar: se iau două topoare, se aruncă într-un monstru, apoi se constată ce a rămas.

8

BALDUR'S GATE2: SHADOWS OF AMN

(Bioware/Virgin Interactive)

NOU

CE SĂ MĂ MAI FAC cu coechipierii? Toți comentează deodată. Voi închide sonorul.

9

SOLDIER OF FORTUNE 2

(Raven Software/Activision)

NOU

SUNT SOLDATUL FURTUNII, adică un fel de fiul ploii? Gata, nu mai joc...

10

GILDE

(4 Head Studios/Jowood)

Luna trecută:
5

AM RĂMAS FĂRĂ PAMFLETE. Va trebui să angajez un bodyguard.

INTERPLAY

Galleon



Să te pierzi pe mare fără să ai vreo speranță este un coșmar, pe care în **Galleon** îl trăiești pe propria piele. Interplay a publicat niște screenshot-uri noi din acest action-adventure. Grafica asemănătoare benzilor desenate nu s-a schimbat prea mult față de ceea ce a fost prezentat la E3 în 2001. Jocul te transpune în pielea căpitanului

Rhama. Pe lângă preocupările majore de genul luptelor pe mare și pe uscat, mai ales în cârciumi, fermecarea domnișoarelor și exterminarea cât mai rapidă a cantităților de grog, căpitanul trebuie să recupereze un străvechi artefact cu puteri inimaginabile. Jocul va apărea la sfârșitul anului pentru PC, GameCube și Xbox.

ZFORM

Nevay

O companie americană numită Zform a anunțat producerea unui joculeț de poker care, grație unui sistem vocal, indică ce cărți ai în mână și ce se întâmplă pe masă.

Astfel, văzători și nevăzători pot juca împreună fără probleme. Dar acești ambițioși producători nu se opresc aici și pregătesc deja o versiune beta de **Quake** jucabilă doar prin folosirea auzului. Principiul este "simplu", dacă se poate spune așa. Pentru navigare, se aude un sunet în casca dreaptă atunci când se deschide un culoar la dreapta și invers, în timp ce adversarii și obiectele sunt reprezentate prin sunete din ce în ce mai puternice în funcție de distanță. O inițiativă excelentă care ar putea însemna o reușită și, de ce nu, ar putea deschide nevăzătorilor un domeniu care le era cu totul inaccesibil până acum.

US ARMY

America's Army

Armata americană a anunțat că versiunea Recon a lui **America's Army: Operations** a fost descărcată de pe Internet de peste 400.000 de persoane. De la lansarea din 4 iulie (se putea altfel?), mai mult de 240.000 de jucători au absolvit antrenamentul de bază și s-au calificat pentru misiunile multiplayer online. Constatând acest succes, US Army și HomeLan au decis să crească numărul serverelor oficiale dedicate acestui joc.





Patru genuri își arată mușchii

Am introdus în arena chestionarului patru super-titluri, unul pentru fiecare gen. Astfel ca, mai jos putem urmări evaluările pe care le-ați făcut unuia dintre cele patru jocuri: **GTA3**, **Sudden Strike 2**, **Morrowind** și **Tony Hawk's Pro Skater 3**. În general, notele acordate au fost foarte mari,

reflectând succesul enorm obținut de cele patru vedete PC în rândul gamerilor români. Amatorii de acțiune au apreciat îndeosebi animația reușită, muzica antrenantă și inovațiile lui **GTA3**. Iubitorii de strategie au considerat că cele mai reușite aspecte din **Sudden Strike 2** sunt motivația de durată, controlul și efectele de

sunet. RPG-iștii cred că **Morrowind** se distinge datorită graficii superbe, muzicii de calitate și inovațiilor. **Tony Hawk's Pro Skater 3** impresionează prin muzica alternativă, grafica mult îmbunătățită și prin accesibilitatea pentru începători. Facând media notelor date diferitelor aspecte ale jocului, constatăm că nu se

înregistrează o departajare semnificativă între cele patru titluri, toate având o medie în jur de 5,3 (minimumul fiind 1, iar maximum 6). Aceste rezultate ne îndreaptă spre concluzia la care ne așteptam: fiecare gen își are fanii săi fervenți, care apreciază așa cum trebuie un highlight.

CIPRIAN TORU

GTA3

Coloana sonoră din **GTA3** încântă urechile jucătorilor români, primind drept răsplată o binemeritată medie de 5,42.



TIPUL

Cel mai plăcut element din **GTA3** este "tipul", după cum au scris cititorii noștri, adică eroul principal, care seamănă cu Luke Perry.



GTA4

De la **GTA4** se așteaptă îndeosebi un mod multiplayer bine realizat, pentru înfruntări între clanuri mafioate pe net.



SUDDEN STRIKE 2

Majoritatea strategilor din **SS2** ar juca ani în șir titlul, motivația fiind de lungă durată, cu o medie de 5,37.



TRADIȚIE

Cel mai apreciat element din **SS2** este respectarea tradiției jocurilor de strategie, prin echilibrul armatelor.



SUDDEN STRIKE 3

Următorul titlu ar trebui să aducă cu sine o îmbunătățire a trupelor.



MORROWIND

O grafică splendidă, demnă de 5,5 puncte, țintuiește în scaune RPG-iștii adevărați, care știu să aprecieze această bijuterie.



FANTASTIC

Reprezentarea universului fantasy din **Morrowind** este poate punctul forte al jocului, ca toate marile RPG-uri de până acum.



MORROWIND II

Cititorii recomandă pentru partea a doua o scădere a cerințelor de sistem, pentru a-l putea juca cât de cât.



TH's PRO SKATER 3

Simulatorul de skateboarding ia premiul pentru soundtrack, cu o medie mai mare decât **GTA3**: 5,48.



IMPONDERABILITATE

Bineînțeles că cele mai iubite elemente din **THPS3** sunt figurile extraordinare care se pot executa acum.



TH's PRO SKATER 4

Tony trebuie să mai adauge doar niște melodii mai noi în urmarea seriei, adică să mai schimbe placa.



Hammer și Opteron

Procesoarele de server cu core Hammer de 64 biți au fost botezate cu numele „Opteron”. Procesorul de 64 biți va asigura și mai multă performanță împreună cu o versiune de 64 de biți a lui Windows XP. Procesoare desktop cu core-ul Hammer vor fi disponibile pe la sfârșitul anului.

www.amd.com

Cine vrea mai mulți gigabiți?

Dacă vrei să-ți dotezi PC-ul cu mai multe hard disk-uri dar toate sloturile IDE îți sunt deja ocupate, ai nevoie de o placă o placă IDE separată. Controllerul IDE 133 RAID de la Advanced Peripherals se numește „Advance 29134 PCI Kit” și-ți pune la dispoziție două interfețe IDE suplimentare, pentru a putea utiliza în paralel hard-uri UltraDMA/133. Hard-urile IDE mai vechi funcționează și ele cu placa PCI. Împreună cu driverele și cablurile IDE pachetul costă 69 USD.

www.hama.de

Placa de sunet 5.1 ieftină

Placa PCI de la Trust cu numele 511 5.1 Sound Expert Digital Sound dispune pe lângă interfețele analogice obișnuite și de o ieșire digitală și una coaxială SPDIF pentru decodare Dolby Digital. Versiunea full version a player-ului DVD WinDVD este cuprinsă în pachetul lui 511. Placa se găsește la aproape 45 USD.

www.advance-peripherals.com

PC Games vă ajută

Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

pcgames@rdsor.ro

sau

Pam Grup SRL

str. Slatinei nr. 6, cod 3700, Oradea.

HERCULES MUSE 5.1 DVD

Sunet allround pentru PC



Cu Muse 5.1 DVD Hercules are în ofertă o nouă placă de sunet. Placa PCI dispune de trei ieșiri stereo pentru cască, sisteme stereo și sisteme de boxe 4.1 și suportă sunetul Dolby Digital pe sisteme de boxe 5.1. Cipul de sunet CMI8738 LX suportă toate standardele actuale de sunet 3D cu excepția noului „EAX Advanced HD”. În lista programelor alăturate se găsește software DVD player-ul PowerDVD, softul de muzică Acid Express și Hercules Media Station II. Prețul lui Muse 5.1 DVD se află la 35 USD.

SAITEK TOUCH FORCE OPTICAL

Mouse cu vibrații livrat împreună cu jocuri 3D

Saitek vinde mouse-ul Force Feedback Touch Force Optical împreună cu jocul de acțiune MDK 2. Prin interfața Immersion rozătorul USB transmite vibrații fine până la cele puternice care pot fi utilizate printre altele de jocuri ca Black & White, Jedi Knight 2 și Half-Life. Mouse-ul costă ca și înainte 51 USD. Dacă comerciantul nu dispune decât de versiunea veche fără jocuri comand-o pe cea nouă.



ASUS AGP-V8460 ULTRA DELUXE

Obiect al fericirii pentru jucători

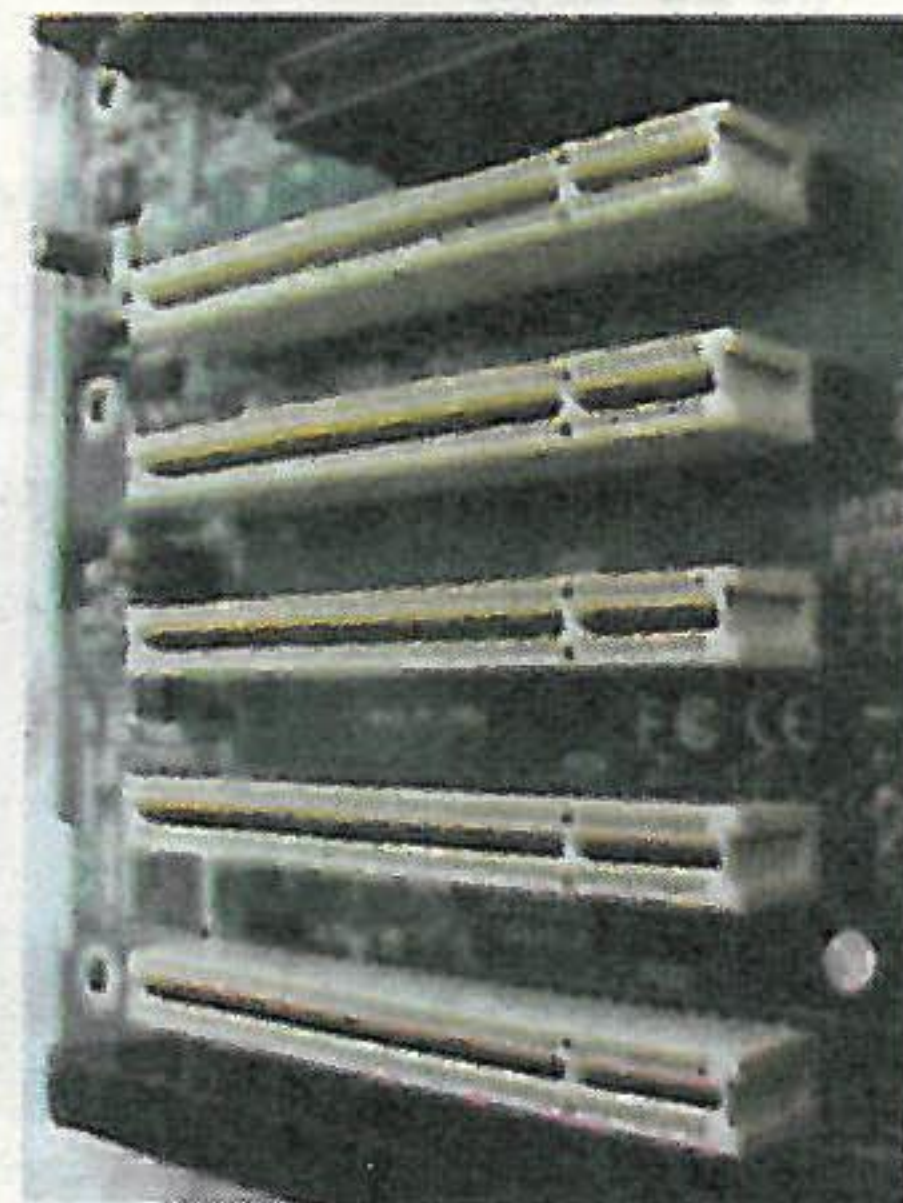
Iată că și Asus scoate o placă grafică Deluxe bine dotată cu cip GeForce4 Ti-4600. ASUS V8460 Deluxe în culoare violetă dispune de o intrare și de o ieșire TV și o pereche de ochelari 3D îmbunătățită față de modelele Deluxe mai vechi. Pachetul de software atașat e compus din jocurile Aquanox și Midnight GT, softwareul de DVD PowerDVD XP și programele Winproducer și WinCoder. Placa grafică high-end se găsește în comerț la 530 USD.



PCI MOARE

Și s-a dus ...

PCI Express, așa se va numi noul slot, prin care în viitor se vor cupla tunerele TV, plăcile de rețea și alte plăci cu placa de bază. Întâi însă modul de transfer de până acum va fi înlocuit de PCI-X 2.0. Bus-ul de mare viteză PCI Express atinge în primele versiuni rate de date de până la 200 MB/s (PCI: 133 MB/s), mai târziu va fi posibilă o bandă de date de până la 1,25 GB. PCI-X 2.0 va fi disponibil din anul viitor și va fi apoi înlocuit în 2004 de PCI Express.



„Doom 3 fluid pe GeForce4.”

PC Games: când va apărea un nou cip grafic high-end de la Nvidia?

Kirk: „În ultimii ani am prezentat aproape la fiecare șase luni câte un nou cip high-end.”

PC Games: ce părere aveți despre AGP-8X?

Kirk: „În toamna aceasta va deveni un subiect important. Procesoarele devin din ce în ce mai rapide, cantitatea de date transferată, tot mai mare, de aceea e important să nu se limiteze performanța 3D prin lățimea de bandă a AGP-ului. Acest lucru s-a întâmplat de exemplu când am procesat în timp real o scenă din filmul Final Fantasy, lățimea de bandă



Dave Kirk, producător-coordonator la Nvidia, în interviu cu PC Games

a AGP-ului a fost gătitura.”

PC Games: Ce părere aveți despre dublarea lățimii de bandă a memoriei, cum o face de exemplu Matrox cu Parhelia?

Kirk: „Îmi place idea "Brute Force". Cipul Riva128 a fost la vremea sa, primul cu un bus de o lățime de 128 biți și a avut un succes pe măsură. Dublarea este însă o problemă de cheltuieli, căci pentru aceasta trebuie mărit

și pipeline-ul, pentru a putea utiliza bus-ul pe toată lățimea sa.”

PC Games: Nvidia are relații bune cu John Carmack de la id Software. Cum va rula Doom 3 pe plăcile GeForce4 actuale?

Kirk: „John este membru al cercului nostru de consiliere tehnică și solicită permanent cu lucrările sale la maxim hardware-ele actuale. Pe plăcile GeForce4 Ti Doom 3 va rula fluid. Pentru a garanta acest lucru și în rezoluții mari și Anti-Aliasing pornit veți avea însă nevoie de hardware de la Nvidia cu o treaptă mai ridicată de dezvoltare.

PC Games: Mulțumim pentru discuția purtată.

ATI RV250 și R300

ATI Technologies a anunțat două noi cipuri grafice, Radeon 9000 și Radeon 9000 Pro, amândouă bazate pe core-ul RV 250. În plus, va apărea și Radeon 9700, un procesor grafic care va suporta DirectX 9 și va avea core-ul R300. Data de lansare a acestora a fost stabilită pe 17 iulie.

Prețurile DDRAM vor continua să crească

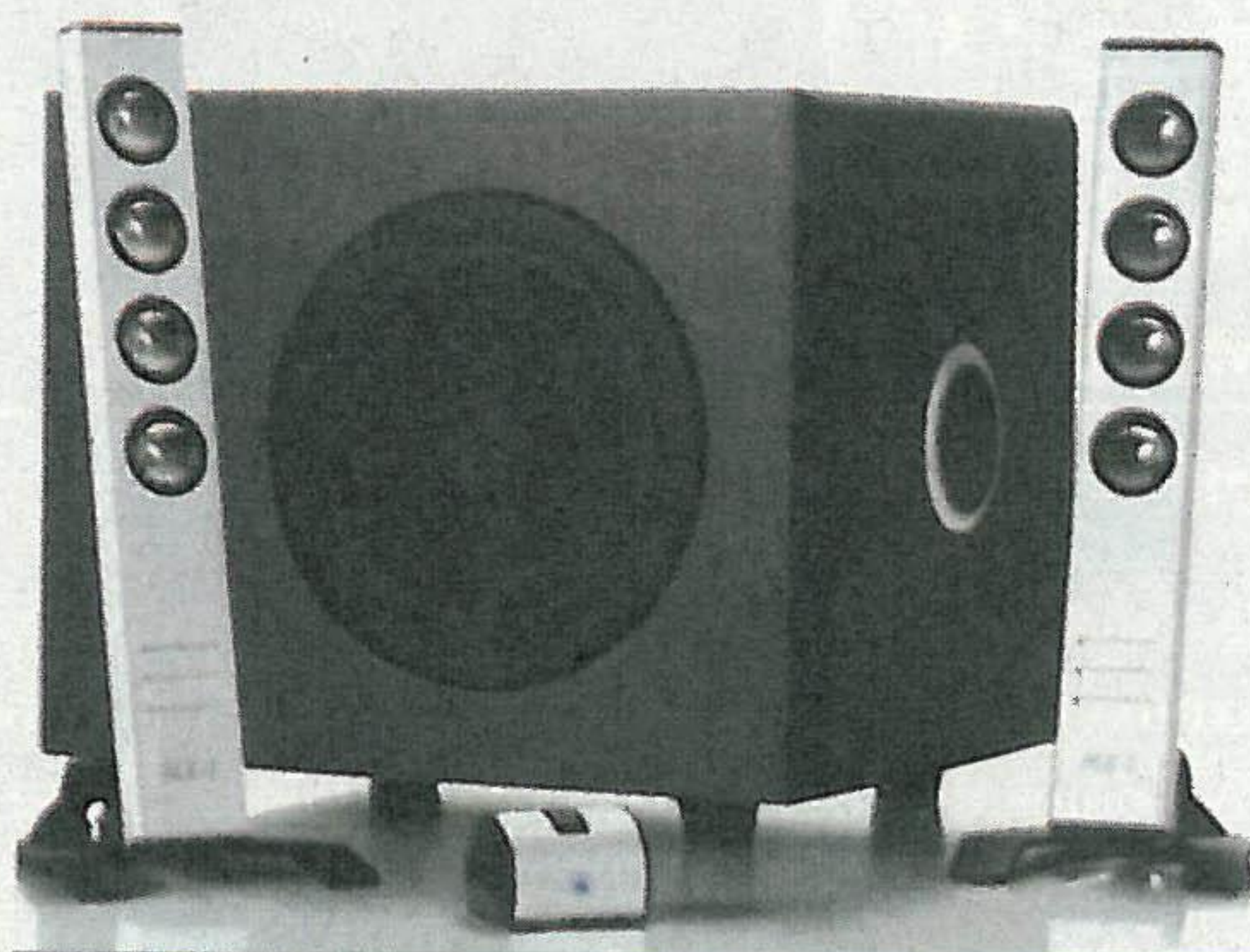
În ultima perioadă, prețurile memoriilor DDRAM au crescut constant. Nanya a anunțat deja că reducerea producției de module de memorie va dura două luni, iar prețurile au început deja să crească. Însă prețurile nu cresc doar la producătorii asiatici, ci și la cei europeni. Astfel, un modul DDRAM 256MB fabricat în Europa costă acum 60 USD (preț de producător). Creșterea prețurilor memoriilor nu va afecta doar prețurile sistemelor, ci și ale plăcilor grafice.

Memorie flash de la AMD

AMD a anunțat începerea vânzării memoriei flash Mirrorbit, al cărei principal avantaj este densitatea dublă față de memoriile flash standard. Memoria flash este utilizată în prezent la tot mai multe dispozitive electronice cum ar fi telefoane mobile, camere digitale, MP3 playere etc. Primele cipuri vândute vor fi doar de 64MB, dar AMD a promis că în curând vor fi disponibile și cip-uri de 128MB și 256MB.

WAVEMASTER MX-1

Basul face muzica

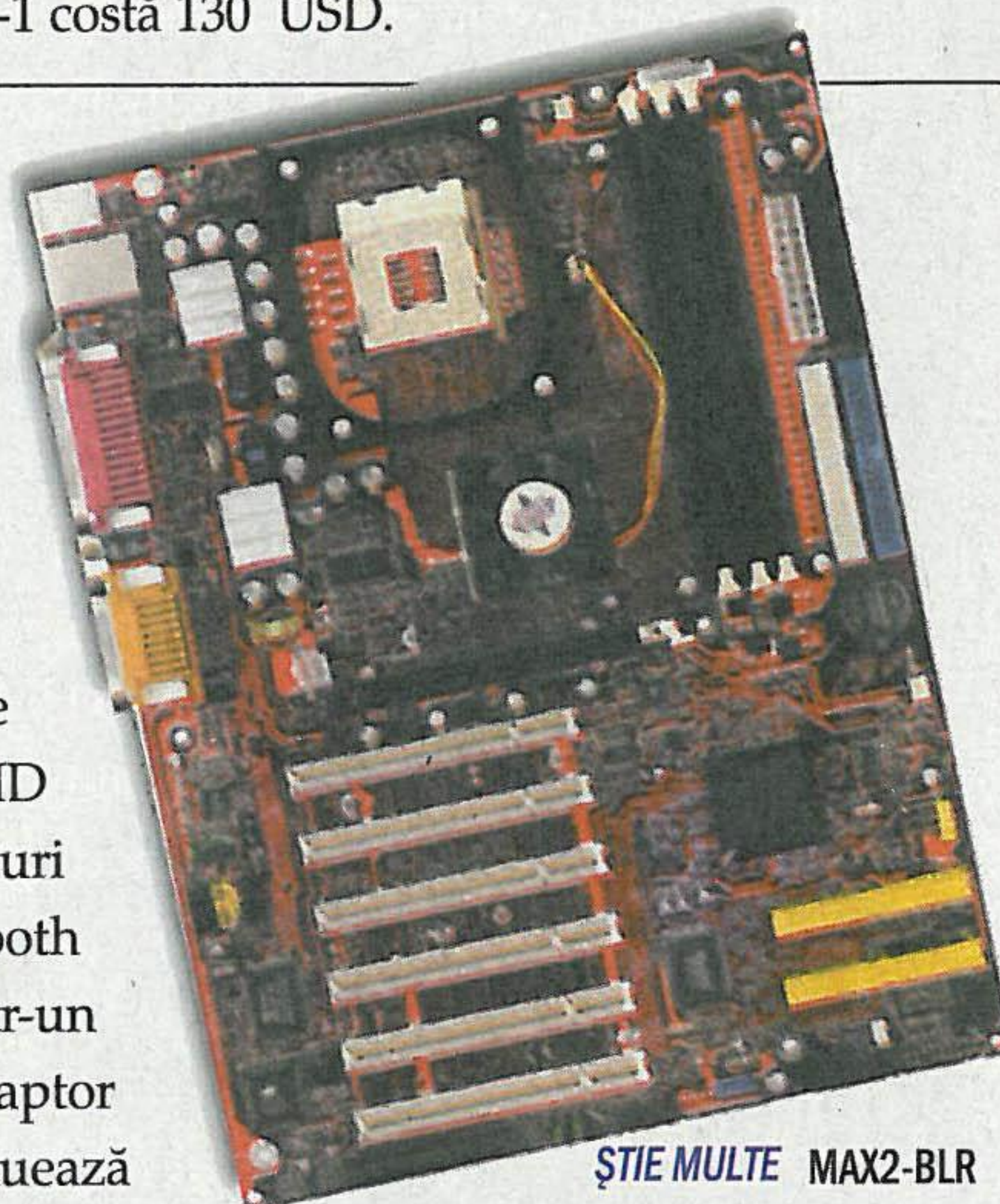


MX-1 de la HMS este un sistem de boxe stereo puternic cu un subwoofer. Sateliții săi care ocupă puțin spațiu sunt înalți, sunt confecționați din aluminiu și dau câte 12 wați de putere efectivă. Subwoofer-ul montat în lemn este multilateral pentru că sălășluiește alimentatorul, amplificatorul și un reglator de bași. Printr-o telecomandă separată prin cablu poți porni sau opri ușor sistemul sau poți regla volumul. Sistemul de boxe MX-1 costă 130 USD.

MSI 845 MAX2-BLR

Placă de bază monstruoasă

Placa de bază Socket 478 de la MSI suportă noile procesoare P4 cu un Front Side Bus de 533 MHz și e dotată cu sunet, rețea și controller UDMA/133 RAID onboard. În afară de aceasta dispune de șase sloturi PCI și la fel de multe interfețe USB 2.0. Funcția de Bluetooth o poți folosi pentru a face o rețea radio de 1 Mbit printr-un adaptor USB-Bluetooth. În dotarea standard fără adaptor MAX2-BLR costă 225 USD varianta cu adaptor se situează în jur de 290 USD. Mai ieftină este versiunea 845E Max2-L fără Bluetooth și UDMA/133 RAID la doar 168 USD.



ȘTIE MULTE MAX2-BLR este cu Bluetooth, RAID și USB 2.0 noua vedetă a lui MSI.

Mai multă putere din plăci – iată cum se face!

Cu ponturile noastre îți faci PC-ul apt pentru jocurile 3D actuale: noi îți prezentăm toate driverele și multe indicații practice pentru plăcile grafice Nvidia și Ati.

Pontul #1:

Alegerea driver-ului

Driver-ul actual pentru plăci grafice cu cip Nvidia se numește DetonatorXP 29.42. Această versiune recunoaște fără probleme plăcile grafice GeForce4 și, pe lângă aceasta, oferă și opțiuni noi de meniu pentru utilizarea pe mai multe ecrane. Și suportul pentru interfețele 3D DirectX 8.1 și OpenGL 1.3 au fost optimizate de Nvidia. Chiar dacă noul driver nu atinge vitezele versiunilor beta anterioare, numărul de buxfixe este atât de cuprinzător, încât noul driver merită să fie instalat și din motive de stabilitate. Driverul DetonatorXP funcționează cu toate plăcile grafice GeForce (GeForce 256/23/4) și chiar cu vechile plăci grafice RivaTNT2.

Pontul #2:

Bug-ul de 60 Hz și D3D

Plăcile grafice au o problemă cu Windows 2000 și Windows XP, deoarece redau jocurile exclusiv la un refresh-rate de 60 Hz. Așa-numitul „Refresh Rate Fix” a eliminat această problemă până la versiunea de driver 26.25. Cu noul driver (vezi pontul 1) Nvidia utilizează o nouă structură. Poți soluționa însă chiar tu problema. Pentru jocurile Direct3D există un ajutor relativ simplu: lansează programul de diagnosticare DirectX („Start”, „Run”, „Dxdiag”) și du-te la „More Help”. Acolo dă clic pe „Override” și introdu valoarea 72 sau 85. Versiunea DirectX actuală o găsești, de altfel, pe CD-ROM.

Pontul #3:

Bug-ul de 60 Hz și OpenGL

În jocurile OpenGL pe baza engine-ului grafic Q3, poți ridica refresh rate-ul chiar din joc printr-o comandă de consolă: „r_displayrefresh 85” îți aduce un refresh-rate de 85 Hz în jocuri ca de exemplu Jedi Knight 2 sau Star Trek Voyager - Elite Force. Mai simplu este cu tool-ul „Riva Tuner” de pe CD-ul nostru, dar, din păcate, cu acesta nu poți alege personal

Totul e o chestiune de driver?

Am verificat performanța plăcilor grafice mai ieftine GeForce2 și GeForce3 Ti-200 cu drivere diferite.

RtCW-Engine 1.0 (VGA-Demo)

FPS:	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110
Adâncime de culori: 32 Biți	Geforce3 Ti-200 27.30 62 104											
	Geforce3 Ti-200 28.32 61 99											
	Geforce3 Ti-200 23.11 61 99											
	Geforce2 Ti 27.30 37 90											
	Geforce2 Ti 28.32 37 88											
	Geforce2 Ti 23.11 36 75											

Concluzie: cu toate că Detonator 27.30 are avantaje de viteză față de 28.32, îl recomandăm pe cel din urmă.

Setări: Athlon XP 1900+, Asus A7V266E (KT266A), 256 MB DDR-RAM (CAS 2.5), VIA 4in1 4.38, DirectX 8.1, Windows 98 SE, V-sync off

Legendă: 2 X FSAA 1.024x768

refresh-rate-ul. Pornește Riva Tuner-ul, dă clic pe triunghiul de lângă „Customize” și apoi pe simbolul pentru 60 Hz. Acum se setează refresh rate-ul maxim posibil pentru rezoluția selectată. Nu uita să-ți instalezi în prealabil driver-ul monitorului. Ceva mai simple sunt setările cu programul Refresh Lock, deoarece funcționează și cu vechile drivere Detonator și cu cele noi. Setează în program opțiunea „Refresh Overriding” pe „On”, pentru a depăși bug-ul de 60 Hz. Dacă nu ai chef să pornești programul de fiecare dată manual, dă clic la „Advanced Settings” pe bifarea „Run this program on boot”, și programul va porni la fiecare pornire a PC-ului.

Pontul #4:

Driver pentru ochelari 3D

La actualele drivere DetonatorXP lipsește din nou suportul pentru ochelarii 3D, care însoțesc la Asus și MSI modelele mai scumpe de plăci grafice. Driverul de ochelari corespunzător lui DetonatorXP 28.32 nu a apărut încă pe site-ul lui Nvidia, însă l-am descoperit pe pagina de web a lui Gainward. Dacă l-ai descărcat, instalează întâi driverul DetonatorXP, apoi driverul corespunzător pentru a putea utiliza în jocuri ochelarii 3D.

Pontul #5:

TV-Out și GeForce4 MX

Ieșirea TV a plăcilor grafice Nvidia are o mică problemă căci la redarea pe un televizor prezintă margini negre penibile. Pentru a corecta această problemă de redare pe televizor, există utilul TV-Tool. Deoarece toate plăcile GeForce4 MX utilizează un encoder video intern, TV-Tool-ul, din păcate, nu funcționează. Nvidia nu a dat detalii despre programarea cipului. Davis Kirk, inginer-șef la Nvidia, ne-a asigurat însă că această problemă va fi eliminată prin driverul Detonator TV-Tool-ul, de altfel, funcționează cu toate celelalte plăci grafice Nvidia.

Pontul #6:

Alegerea driverului Radeon

Alegerea driverului este importantă în cazul plăcilor grafice Radeon, deoarece între diferitele versiuni apar diferențe mari de performanță. Pe pagina web www.ati.com se evidențiază diferențele în cazul driverelor pentru plăcile grafice produse de Ati („Built by Ati”) și cele ale altor producători („Powered by Ati”). Driverele proprii ale lui Ati sunt întotdeauna actuale, celelalte, din păcate, nu. Dacă dispui de un Radeon 8500 de la Enmic/HS, Power Magic, Hercules sau Gigabyte cu BIOS-ul VGA corespunzător, nu pot fi folosite



SPLENDOARE

GRAFICĂ Crezi

că un Radeon 8500-LE nu mai face față la un Unreal Tournament 2003? Cu trucurile noastre de Radeon pornești postcombustorul plăcilor Ati.

decât driverele producătorului sau cele „Powered by Ati”. Driverul Ati recomandabil la ora actuală pentru sisteme 9x este 4.13.9016 (Built by Ati), precum și 7.67 (Powered by Ati). Pentru Win2k/XP este 5.13.01.6037/6.13.10.6037 (Built by Ati), precum și 7.67 (Powered by Ati).

Pontul #7:

Radeon și bug-ul de 60 Hz

Și plăcile grafice Radeon sunt afectate de bug-ul de 60 Hz. În jocurile Direct3D elimini problema ca la pontul 2. Mult mai simplu este însă cu Ati Refresh Rate Fix. Acesta elimină problema la toate plăcile grafice Rage 128 și Radeon. Din motive legale, acest bug-fix nu-l poți procura decât de pe Internet, și anume de la adresa www.radeon2.ru/refreshfix_eng.html.

Pontul #8:

Unelte de tuning pentru Radeon

Rage3D Radeon Tweaker este unul dintre cele mai bune programe de tuning pentru plăcile grafice actuale bazate pe Ati, înainte de toate pentru că se optimizează constant pe driverele noi. În meniul „Driver/Display Settings”, poți, de exemplu, să activezi opțiuni ascunse pentru LCD-uri sau să elimini barele negre la afișarea pe TV (Modul Overscan activat). Pentru calculatoarele lente se recomandă la „Game Util/Hot Keys”, înainte de începerea jocului, să se elimine imaginile de background, care folosesc mult din memorie, sau să configurezi taste de shortcut, cu care poți regla din jocuri valori ca luminozitatea, contrastul și valoarea gama. Supractorii să se uite prin meniul „Overclocking”, fiindcă aici pot modifica frecvența de cip și de memorie. Atenție însă: dacă placa grafică se distruge prin supractorare, pierzi și garanția producătorului.

MATEI ALEXANDRU

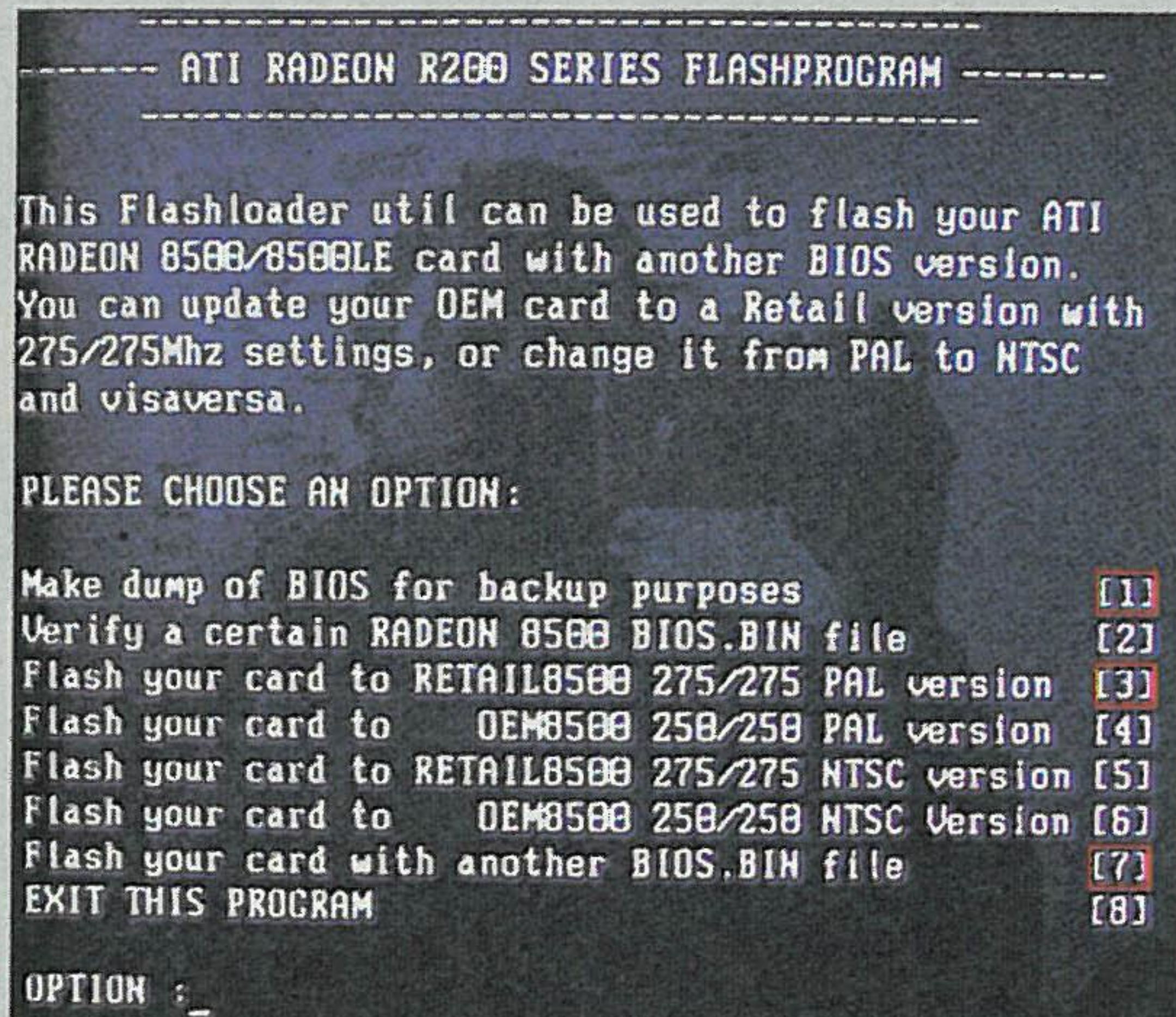
Trucul Radeon8500

ATENȚIE!
Tuning pe risc
propriu

Un Radeon 8500 LE obișnuit din comerț rulează mai încet decât originalul de la Ati. Acest lucru, de fapt, nu poate fi schimbat cu tool-uri normale de supratactare. Noi însă am găsit o cale ingenioasă, de a rula plăcile mai rapid.

Cum flash-uiesti BIOS-ul grafic

Pentru acest truc ai nevoie de o placă grafică cu cip grafic Radeon 8500 LE sau OEM (250 MHz cip grafic, 500 MHz memorie), acestea sunt cu până la 60 de Euro mai ieftine decât cele cu cipul grafic Radeon8500 standard.



JOC DE CIFRE Cu „1” salezi vechiul BIOS, cu „3” instalezi noul BIOS cu frecvențe de tact mai ridicate și cu „7” poți reîncărca la nevoie BIOS-ul salvat în prealabil.

Pasul 1: descarcă-ți de pe www.xcl-clan.com/download2.php3?id=61 fișierul FlashRadeon8500.zip și despachetează-l pe acesta cu Winzip (pe CD-ROM) pe o dischetă formatată de 3,5". Ai grijă să formatezi discheta cu funcție de boot.

Pasul 2: setează în BIOS ordinea de bootare pe „Floppy/LS120”. În BIOS ajungi prin apăsarea tastei „Delete” la restartarea sistemului. Fă setările și salvează-le.

Pasul 3: pornește PC-ul cu discheta în unitate. Dacă ai lansat PC-ul în modul DOS execută următorii pași:

Pasul 4: după lansarea de pe dischetă în modul DOS scrie „Start.exe” (fără ghilimele) și apasă Enter.

Pasul 5: apasă tasta „1” pentru a salva actualul BIOS al plăci grafice în fișierul „Savebios.bin”, și confirmă cu Enter.

Pasul 6: apasă tasta „3” pentru a inscripționa BIOS-ul „Retail 8500” după norma PAL pe placa grafică, și răspunde la „Are you sure?” cu tasta „y” (fără ghilimele). Apoi apasă din nou tasta Enter.

Pasul 7: așteaptă 30 de secunde, apasă tasta Enter, scoate discheta/CD-ROM-ul și pornește calculatorul ca de obicei de pe HDD.

Testul de performanță

Pornește programul Rage 3D Radeon Tweaker (vezi punctul 8) și verifică frecvențele de tact ale plăcii grafice. Apoi lasă să ruleze în loop circa o oră benchmark-ul 3D „3Dmark2001 SE”

(www.madonion.com). Urmărește dacă apar erori de imagine sub forma unor puncte sclipitoare sau de poligoane „plimbătoare”. Dacă PC-ul cade, subtactează după restartare cu Rage3D

Tweaker cu cinci MHz placa și execută 3Dmark2001 SE din nou. Repetă acest procedeu până ce nu mai apar erori grafice sau căderi de sistem.

Planul de salvare

Pentru a putea face reversibil procesul de flash al BIOS-ului, pornește PC-ul de pe discheta de BOOT și execută unul după celălalt următorii pași:

Pasul 1: introdu după bootare „start.exe” (fără ghilimele) și apasă Enter.

Pasul 2: apasă apoi tasta „7” și introdu „savebios.bin” (fără ghilimele).

Pasul 3: apasă tasta „y” și confirmă cu Enter. Apoi așteaptă 30 de secunde și apasă în cele din urmă tasta Enter.

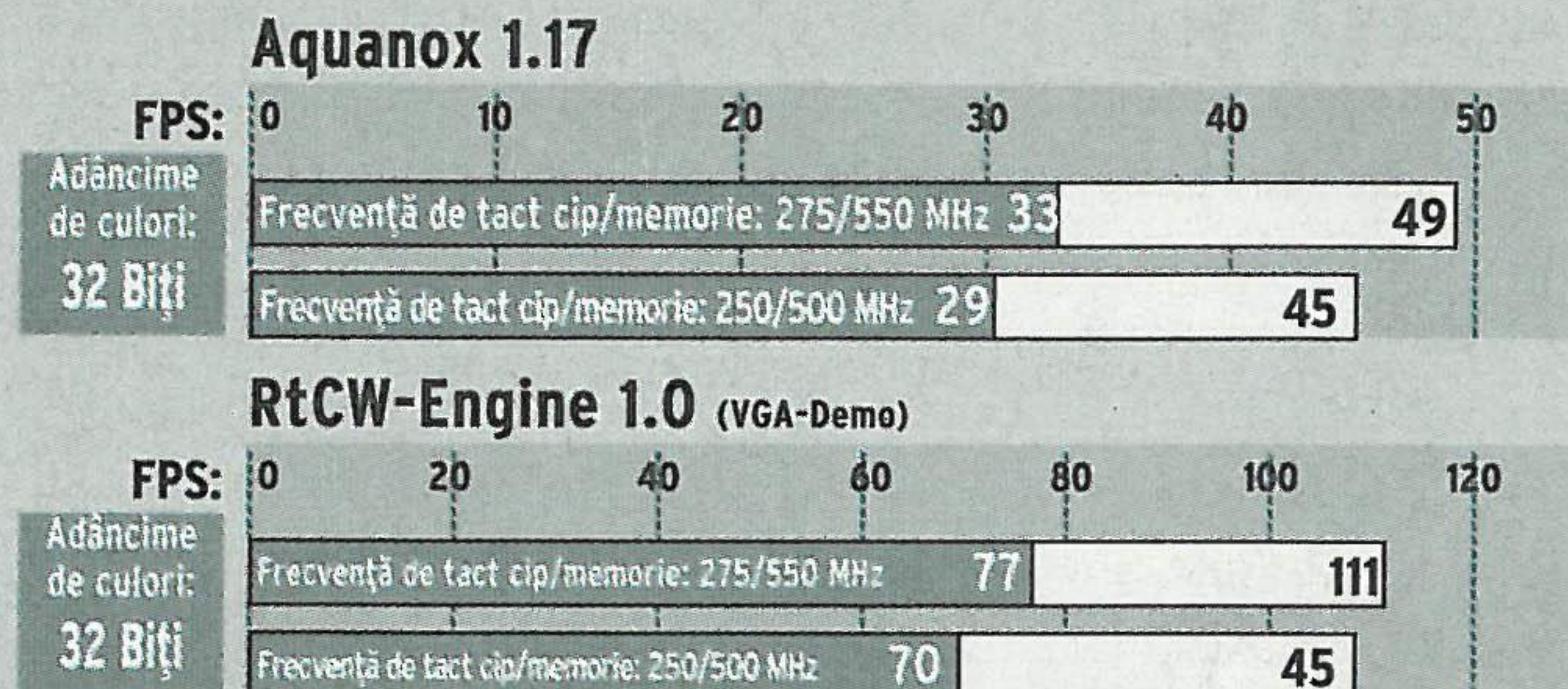
Pasul 4: scoate discheta și pornește calculatorul ca de obicei de pe HDD.

Planul de salvareChestiunea garanției

Trucul descris aici poate conduce la distrugere plăcii tale grafice. Îl faci pe răspunderea ta proprie. PC Games nu preia nici o responsabilitate.

Și ce ne-a adus?

Ce am obținut după modificarea lui Radeon 8500 LE?
Am făcut teste de performanță înainte și după procedură!



Concluzie: chiar și în 1024x768 (32 biți adâncime de culori) Radeon LE de la Hercules supratactat la redacție rulează cu în jur de zece procente mai rapid decât cu frecvența standard.

Setări: Athlon XP 2.000+, Epox 8KHA+ (KT266A), 256 MB DDR-RAM (CAS 2.5), VIA 4in1 4.38, Radeon 4.13.9009, DirectX 8.1, Windows 98 SE

Legendă: 1.280x1.024 1.024x768

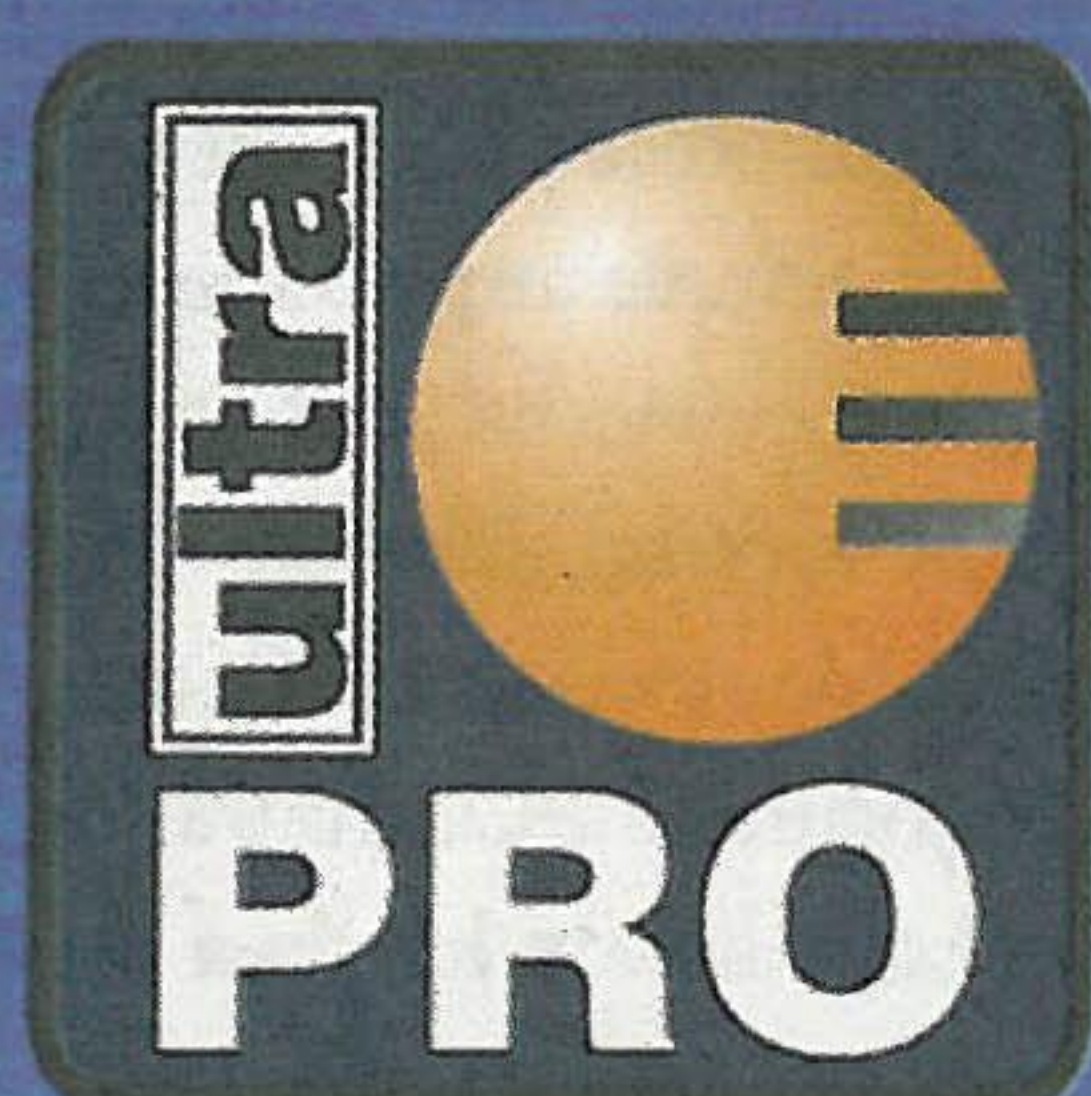
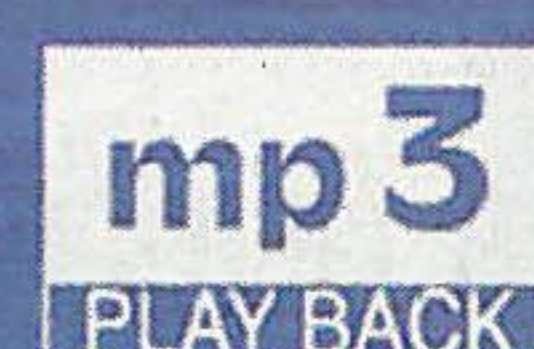
UMAX[®]

UMAX DVD-6500



Specificatii Tehnice:

- Convertor audio digital pe 24Bit / 96 KHz
- Conector casti cu reglaj volum
- Sistem de protectie a vizionarii neautorizate
- Playback NTSC si PAL
- Afisaj pe ecran (OSD)
- redare **DVD / VCD / SVCD / CD-R / CD-RW CD-DA / MP3**
- Redare repetata/programata
- Suporta subtitrari (pana la 32 limbi)
- Suporta alegerea unghiurilor de vizualizare
- Selector format imagine (4:3 sau 16:9)
- Suporta dialog multilingv pe 8 canale
- Telecomanda multifunctionala cu 42 taste
- Iesiri digitale prin cablu coaxial si optic
- Iesiri: 1 x Scart, Composite Video, S-Video
- Decodor Dolby Digital (AC-3) 5.1 Channel incorporat
- Compatibil DTS Digital
- Accesorii:
Telecomanda
Cablul Euro Scart
Manual de utilizare



UltraPRO Computers

● **K Tech Electronics, Bucuresti, Calea Grivitei 397, Tel.: 01-22.44.535**

BUCURESTI, ● Sos. Stefan cel Mare nr. 54, Tel.: 021-211.70.90 ● B-dul N. Titulescu nr. 64, Tel.: 021-222.20.36; ● Bd Regina Elisabeta nr. 30, Tel.: 021-310.11.65; ● B-dul Natiunile Unite nr. 3, Tel.: 021-336.45.63; ● Sos. Iancului nr. 59, Tel.: 021-250.39.04; ● Sos. Pantelimon nr. 93, Tel.: 021-250.16.12; ● Bd. Alexandru Obregia 18, Tel.: 021-460.31.13; **BRASOV**, ●●● Bd. 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 0268.47.22.88; ● Bd. Republicii nr. 15, Tel: 0268.410.420; **CONSTANTA**, ●●● Bd. Ferdinand Nr. 89A, Bl. Ar1, Tel.: 0241-615.000; ● Bd. Tomis nr. 97, Tel.: 0241-552.637 **CRAIOVA**, ●●● Bd. Al. I. Cuza bl. 10C, Tel.: 0251-421.010; **IASI**, ●●● Str. Banu nr. 8, Tel.: 0232-266.343, **PITESTI**, ●●● Bd Republicii Bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 0248-223.728; **PLOIESTI**, ●●● Piata Victoriei nr. 16 parter, Magazin Mercur, Tel.: 0244-11.32.33; **TIMISOARA**, ●●● Piata Marasti 1-2, Tel.: 0256-430.599.

● Magazin UltraPRO

● Distributie zonala

O grafică pur și simplu tare

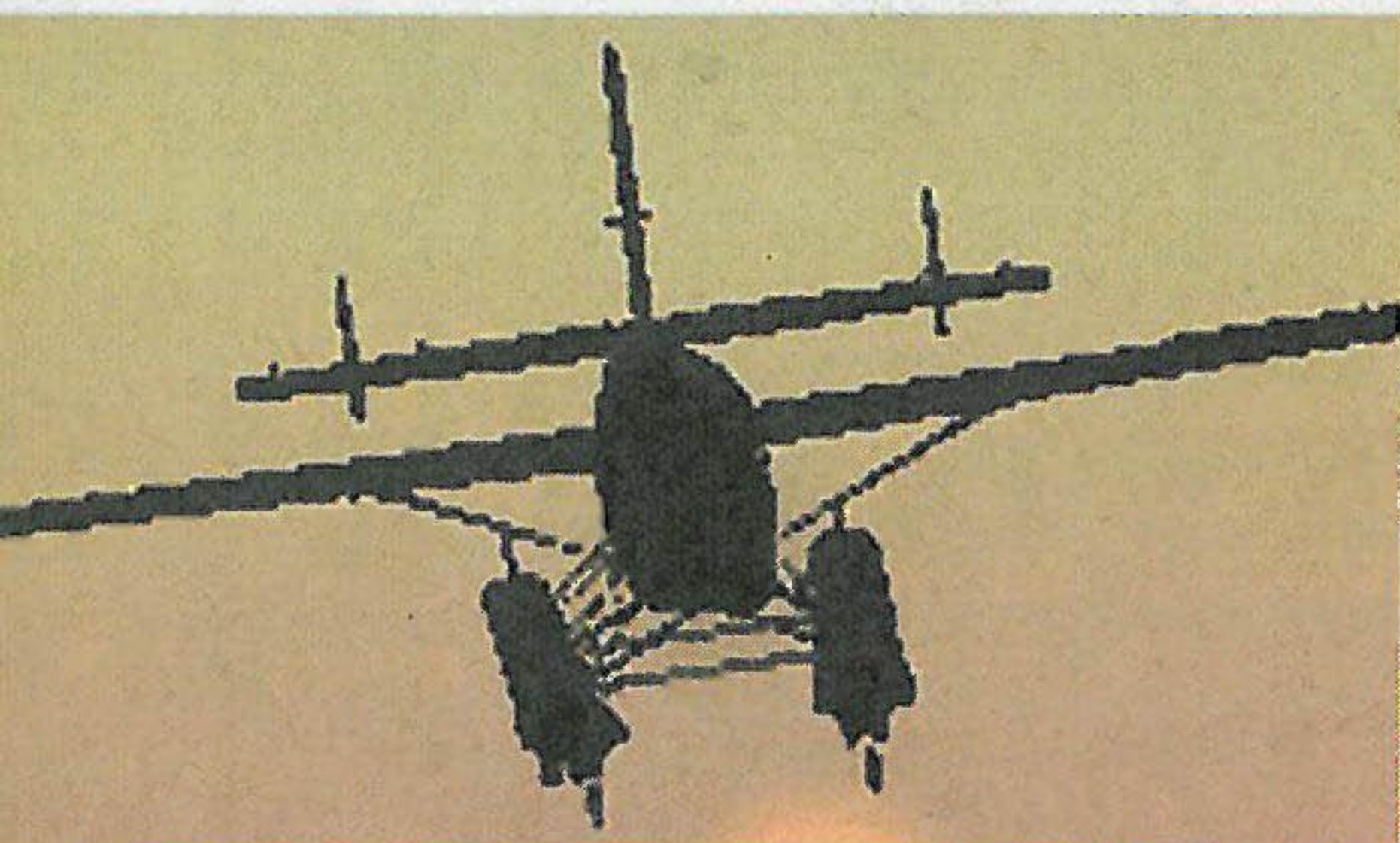
Matrox s-a reîntors, și anume cu **un chip grafic high-end**. Aici poți citi de ce acesta pune Nvidia și pe Ati pe jeratic.

După mai bine de doi ani de somn, canadienii de la Matrox prezintă, în sfârșit, un nou cip grafic: pe hârtie, Parhelia-512 este un adevărat titan în 3D, mai puternic chiar decât actualul cip-lider al lui Nvidia, GeForce4 Ti-4600! Creșterea enormă de viteză este asigurată în primul rând de patru Pixel și patru Vertex Shader-e. GeForce3 sau Radeon8500

nu pot oferi texturilor decât câte o unitate din aceste procesoare destul de noi ale poligoanelor. Cu toate că dispun de două Vertex Shader-e, plăcile grafice GeForce4 Ti dispun doar de un Pixel Shader. Puterea de calcul corespunzător mai mare va putea fi pusă în practică de plăcile grafice Parhelia, înainte de toate, în jocuri DirectX 8 ca **Aquanox**, **Morrowind** & Co.

Și în domeniul conectării memoriei, Parhelia are un avantaj tehnologic, deoarece își expediază datele grafice printr-un canal (Bus) de 256 de biți spre memoria grafică. Astfel, teoretic, pot fi transmiși 20 GB de informații/s, ceea ce, bineînțeles, are un efect pozitiv asupra vitezei 3D. Toate plăcile grafice actuale nu utilizează decât o legătură de 128 de biți.

O altă aptitudine a cipului Matrox se numește Hardware Displacement Mapping (HDM), o tehnologie 3D, prin care mediile jocurilor PC programate pot fi rediate semnificativ mai detaliat. În loc de a prelucra, ca



NETED Aici vezi Flight Simulator 2002 o dată cu și o dată fără noua tehnologie de Anti-Aliasing a lui Parhelia-512. Bildtext Bildtext Bildtext



VEDERE LARGĂ Toate jocurile bazate pe engine-ul grafic Q3 vor funcționa cu tehnologia Surround Gaming a lui Parhelia-512. În imagine, Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

și până acum, mai multe texturi pe un triunghi, HDM o ia pe o cale ceva mai deosebită. Cele patru Vertex Shader-e ale lui Parhelia-512 deformează triunghiul pe baza unei texturi speciale de grayscale și îi conferă astfel o structură de suprafață reală. Deformarea geometrică are loc în cipul grafic, astfel încât procesorul central nu trebuie să livreze decât datele triunghiului inițial și informațiile de texturi. La procesarea grafică, noul cip lucrează, de altfel, cu o precizie care cunoaște peste un miliard de culori diferite (1.073.741.824 de culori). Toate cipurile grafice actuale nu suportă decât o adâncime de culori de până la 16 milioane de culori. Avantajul acestei tehnologii vrea să fie redat prin calitatea imaginii, căci astfel trecerile de culori și graficile 3D pot fi redade fără erori de rotunjire.

De asemenea, s-a muncit mult și la Anti-Aliasing-ul lui Parhelia. În loc să deseneze fin fiecare imagine plină (deci de multe ori și meniuri, și texte), cum procedează Ati și Nvidia, Parhelia își folosește forța de procesare acolo unde este necesară. La așa numitul Anti-Aliasing fragmentar 16x, nu sunt reprocesați decât pixelii, care sunt acoperiți la margine.

Acestea și multe alte inovații fac din Parhelia-512 actualul lider tehnologic în domeniul 3D. Primele plăci grafice Parhelia vor apărea în comerț din luna august. Versiunea cu 128 MB va costa probabil peste 500 USD, versiunea cu 256 MB va urma ceva mai târziu. Prețuri concrete și detalii de dotare nu au fost clare la închiderea ediției. În ce măsură vor putea să modifice calitățile grafice ale jocurilor actuale și cât de rapid este într-adevăr noul cip, vei afla, probabil, în ediția 9/2002 a PC Games.

MATEI ALEXANDRU

Opinii despre Parhelia

Ce părere au programatorii și producătorii de hardware despre noua tehnologie Matrox? PC Games a făcut investigații.

Dean Sekulic, programator
Croteam (Serious Sam 1 și 2)

„Momentan, ne gândim dacă să implementăm Hardware Displacement Mapping în noul nostru engine grafic, deoarece are un potențial foarte mare și e destul de simplu de integrat! Adâncimea de culori sporită este un pas în direcția bună, mai bine pentru Displacement Mapping, mai aproape de un mediu real. Sunt foarte fericit să văd, în cele din urmă, din nou Matrox-ul în arena plăcilor high-end. Cu hardware-ul încă nu au avut niciodată probleme [...] și sper că vor pune bine la punct driverele. Ar fi o rușine să vezi un hardware excepțional ca și Parhelia cu drivere lente. Sunt însă foarte optimist că Matrox va face totul cum trebuie, băieții sunt, pur și simplu, excepționali.”

Ulrich Zott, Product Manager
Iiyama (Producător de monitoare)

„Adâncimea de culori sporită înseamnă deosebit de mult pentru domeniul editării profesionale de

image, însă pentru clientul "normal", cu siguranță, nu prezintă interes. În domeniul 3D, prin procesarea internă mai precisă cu 10 biți, precizia matematică a graficilor devine semnificativ mai exactă. Aceasta va spori calitatea imaginii în domenii ca Shading, Anti-Aliasing etc., astfel încât și jucătorii vor putea profita de pe urma ei.”

Kurt Pelzer, programator
Codecult (engine-ul Codecreation)

„Efectele de pixeli sunt deosebit de importante pentru redarea suprafețelor realiste. Îndeosebi Pixel Shader-ii compatibili DirectX 9 ai lui Parhelia și creșterea fillrate-ului sunt esențiale pentru a atinge performanța necesară procesărilor sofisticate de iluminare și de umbre, precum și a efectelor de particule cum ar fi praful, ceața și fumul. În afară de aceasta, Shader-ii DirectX 9 vor fi semnificativ mai flexibili de programat prin numărul mai mare de instrucțiuni și comenzi.”

GeForce4 Ti-4200 în test



dată cu Leadtek GeForce4 Ti-4200 a sosit la redacție prima placă grafică comercializată cu noul cip grafic de la

Nvidia. La prețul de 230 USD, este cea mai ieftină placă GeForce4 cu aptitudini DirectX 8 și se bazează pe designul de referință al lui Nvidia. Memoria DDR-SDRAM, precum și cipul grafic sunt tactate cu câte 250 MHz. Răcirea se face printr-un cooler mare de metal, care acoperă și cipurile de memorie. În testul de supratactare, mostra noastră a lucrat chiar cu 286 MHz frecvență de cip și 297 MHz frecvență a memoriei (efectiv: 594) fără probleme. Performanța 3D a plăcii nesupratactate este mai bună în benchmark-urile noastre decât cea a unei GeForce3 Ti-500/Radeon 8500 și mai slabă decât cea a unei GeForce4 Ti-4400. Supratactat depășește chiar și Ti-4400 (275/275 MHz). Din păcate, Leadtek utilizează memorii cu

doar 4 nanosecunde timp de acces, unde alți producători, cum ar fi, de exemplu MSI, utilizează memorii mai bune la doar 3,6 ns. Cu acestea, rezultatele de supratactare ar fi putut fi chiar mai bune.

MATEI ALEXANDRU

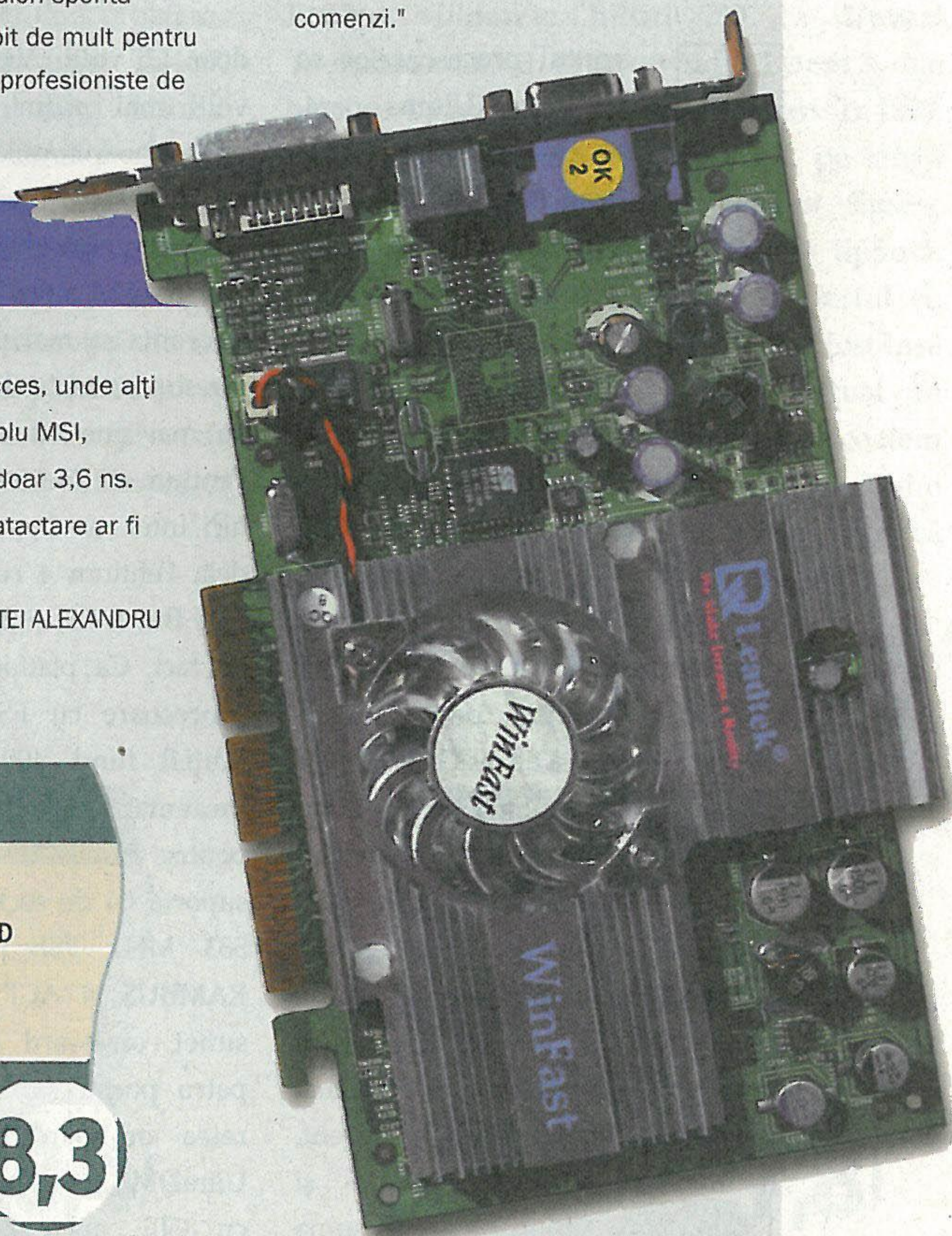
PUNCTAJ WINFAST A250 LE TD

PRODUCĂTOR	Leadtek
PREȚ	cca 230 USD
DOTARE	8,2
PROPRIETĂȚI	8,3
PERFORMANȚĂ	8,4

CONCLUZIE: placă cu performanță 3D foarte bună și posibilitate bună de supratactare la un preț bun.

PUNCTAJ

8,3



Procesoarele viitorului

Cum va evolua mai departe **lupta veșnică pentru cel mai rapid procesor?** Am anchetat puțin la AMD și Intel.

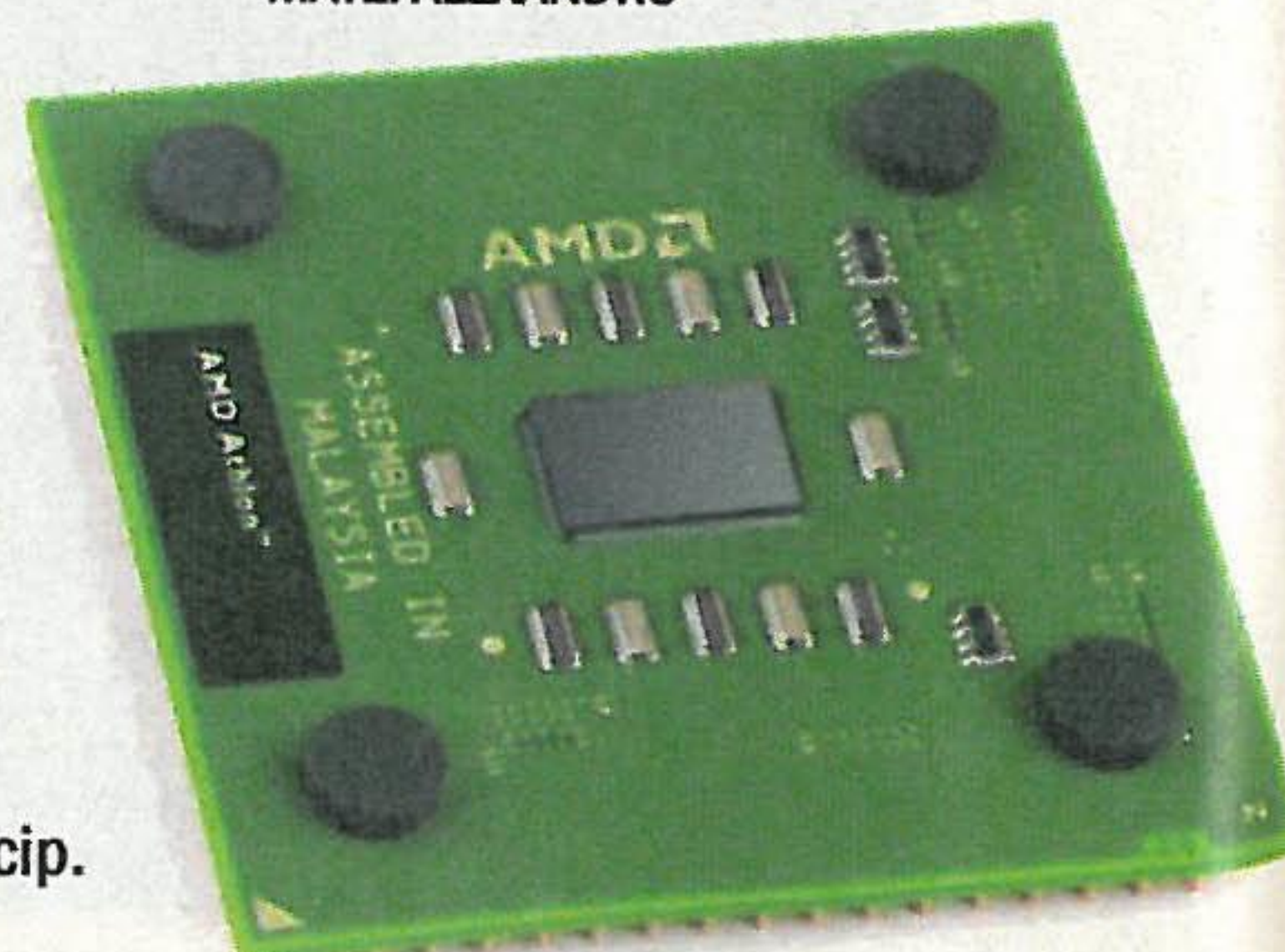
Pe frontul procesoarelor se mișcă ceva. Ultima oară, Intel și-a recucerit de la AMD cupa celui mai rapid procesor desktop prin Pentium 4 la 2.400 MHz. În schimb, AMD, cu urmașul lui Athlon XP cu numele de cod „Thoroughbred”, stă deja pe pozițiile de start, pentru a-și recâștiga gloria. Așa-numitul T-Bred va fi fabricat, ca și Pentium 4, în procesul de 0,13 microni și se bazează pe core-ul lui Athlon XP. Pentru laptop-uri există deja un procesor T-Bred, „Athlon XP mobile”. O versiune pentru PC-uri desktop se vrea să fie însă lansată deja în luna aceasta. La ce ne putem aștepta, deci, din partea noului procesor? Versiunea desktop va fi produsă ca procesor Socket A, de asemenea, în noul proces mai mic de producție. Din asta rezultă unele avantaje, de exemplu, o încălzire mai redusă și consum mai mic de curent. În versiunile 1.700+, 1.800+ și 1.900+, noul Athlon XP va consuma

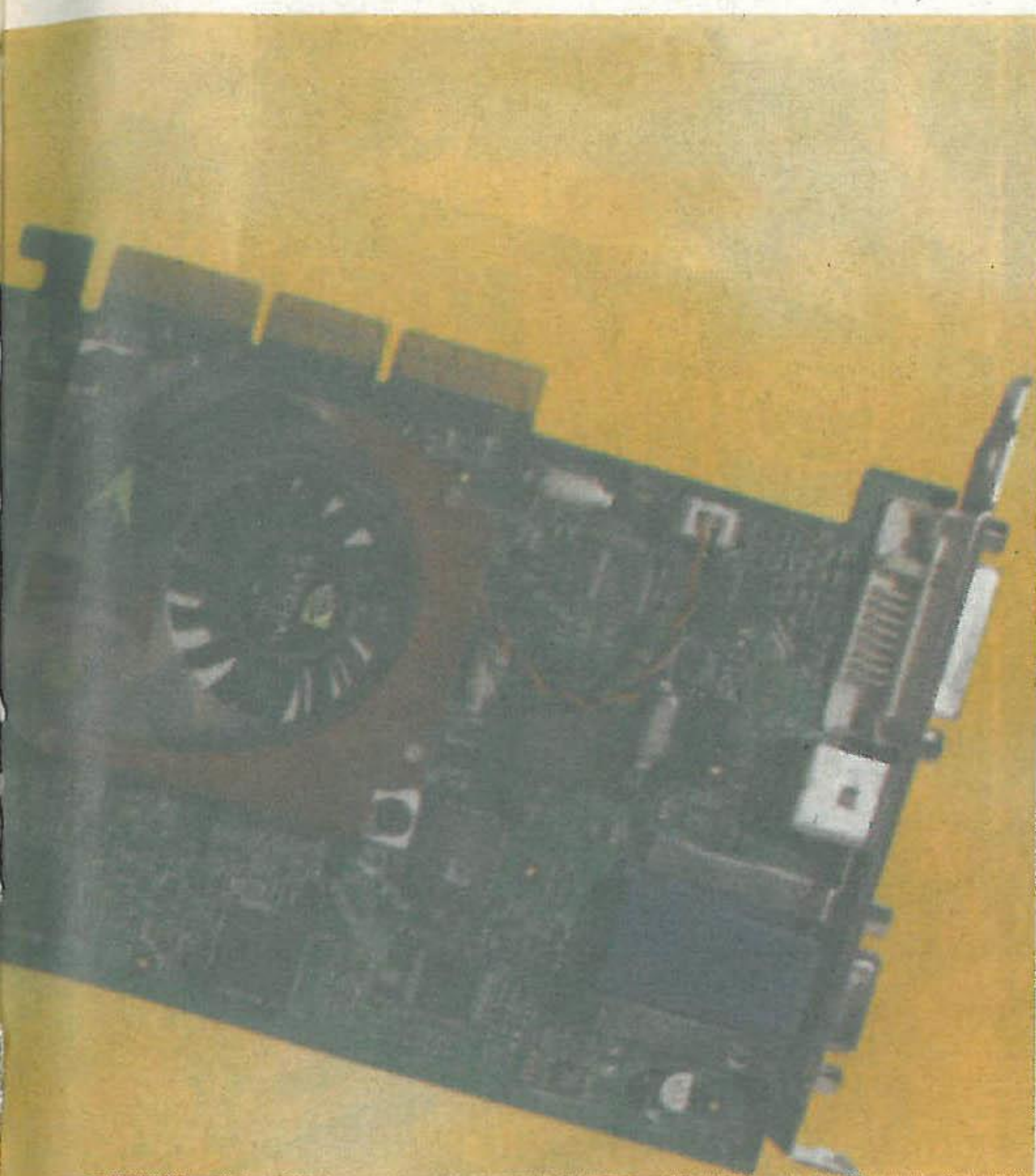
doar 1,5 volți. Aceasta este cu 0,25 volți mai puțin decât consumul procesoarelor Athlon XP de până la ora actuală cu core-ul Palomino. Cu adevărat palpitantă va deveni situația atunci când noul T-Bred va atinge frecvența sa maximă de 2.000 MHz (presupunem „Athlon XP 2.500+”). Va mai ține atunci pasul cu noul Pentium 4? Ne întrebăm pentru că nici Intel nu doarme și a prezentat deja Pentium 4 cu 533 MHz Front Side Bus (FSB) și 2,53 GHz frecvență de tact. Ca platformă pentru noile procesoare cu FSB-ul mai ridicat (inițial fiind 400 MHz), Intel a prezentat chiar trei chipset-uri noi pentru plăcile de bază. Intel 850E suportă P4 de socket 478 la 400 sau 533 MHz FSB, memorie PC800 RAMBUS și AGP 4x, dispune de sunet on-board cu șase canale, patru porturi USB 1.1, o placă de rețea on-board și un controller UltraDMA/100. Intel 845E seamănă cu 850E, apelează însă în loc de

memorie RAMBUS la cea DDR PC200/266 și suportă șase porturi USB 2.0. Al treilea novice printre chipset-urile Intel se numește Intel 845G și, în pofida graficii on-board, dispune de un slot AGP 4x. Aici, printr-o placă AGP poți monta ulterior, de exemplu, o ieșire TV. 845G dispune de șase porturi USB 2.0, sunet on-board pe șase canale, o placă de rețea on-board și, de asemenea, un controller UltraDMA/100. Pe lângă aceste produse Pentium 4 sunt noutăți și în rândul seriei mai ieftine de Celeron a lui Intel. Pe 15 mai, gigantul procesoarelor din Santa Clara a prezentat Celeron-ul la 1.700 și 400 MHz FSB. Chipset-ul de placă de bază potrivit pentru noul procesor provine, bineînțeles, de la același producător: chipset-ul Intel 845GL dispune de un cip grafic integrat și până pe slotul AGP suplimentar toate caracteristicile lui Intel 845G. Noile chipset-uri vor apărea în lunile următoare pe plăcile de bază din comerț.

AMD SE MOBILIZEAZĂ Urmașul lui Athlon XP are numele de cod „Thoroughbred”. Ca variantă mobilă, AMD livrează deja noul cip.

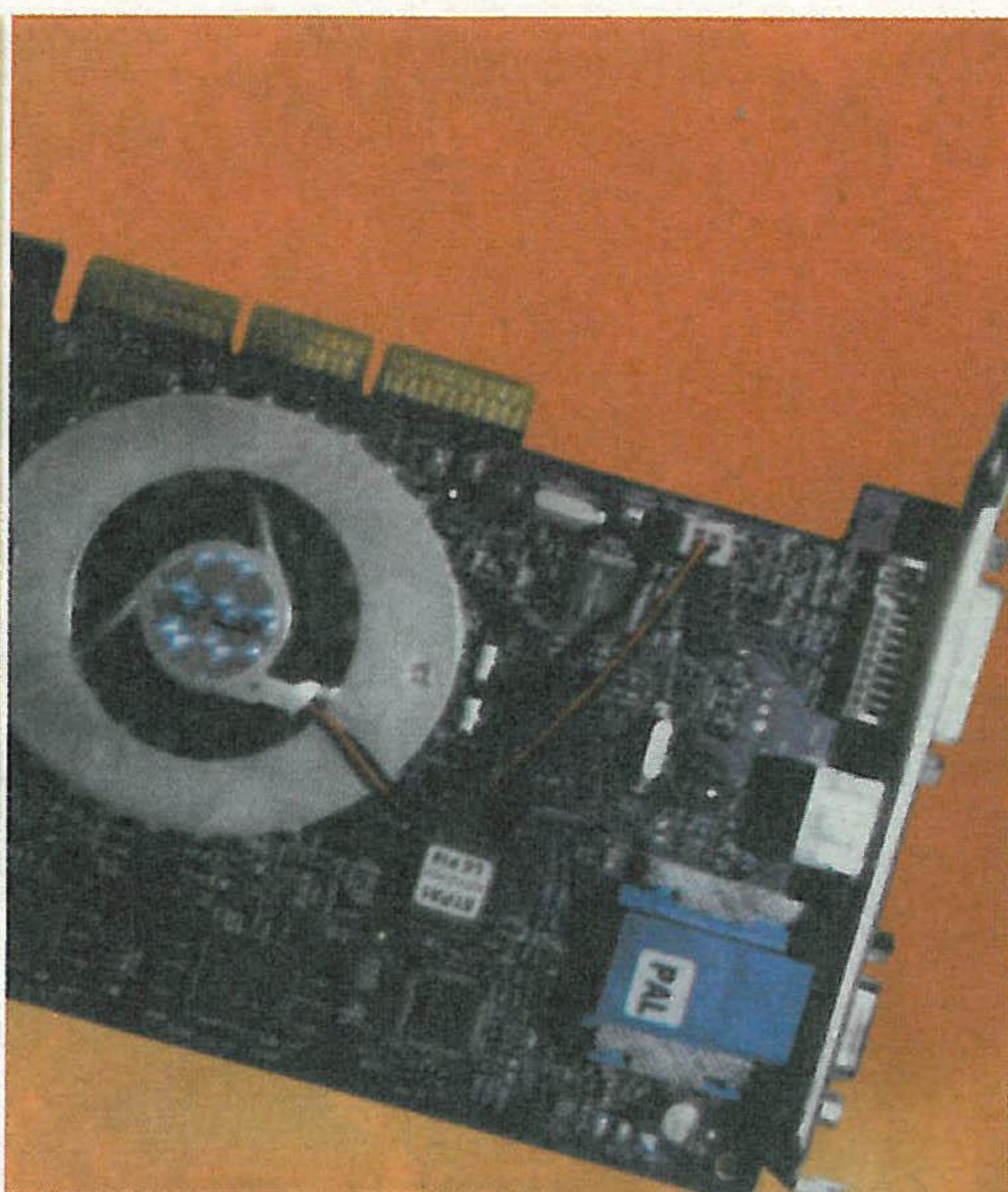
MATEI ALEXANDRU





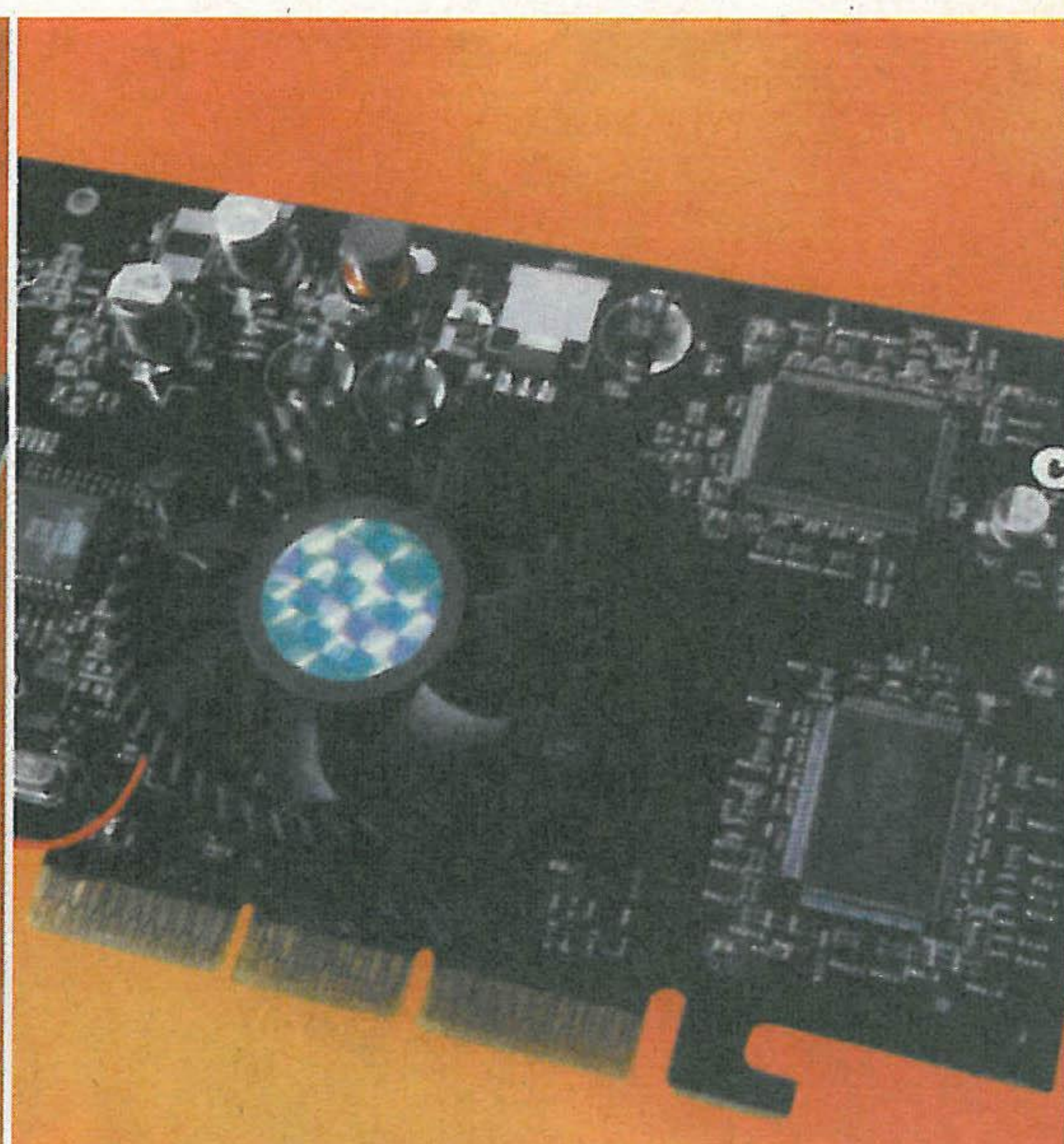
Vistekion Xtasy Ti-4600 R

Ti-4600 R de la Visiontek e destul de lat dimensionat la cei 21 cm ai lui și are cel mai rapid cip grafic disponibil la ora actuală pentru jocuri 3D: GeForce Ti-4600. Placa AGP dispune de 128 Mbyte memorie DDR și o intrare și ieșire video, care se conectează printr-un cablu split. Dacă ne uităm la prețul ei, dotarea plăcii pare destul de slabă, căci în ambalaj, pe lângă cablu și drivere, nu se găsesc decât software-ul Cyberlink Power DVD XP și un program de editare video. Din cauza designului de referință Nvidia, placa nu se potrivește pe placa de bază Epox 8KHA(+), de aceea fii foarte atent la cumpărare. În testul de supratactare am putut tacta însă placa Ti-4600 de la 300/650 MHz (cip/memorie) la respectabilii 320/730 MHz. Aceasta asigură la jucătorii adepți ai tuningului un plus de performanță, de care placa rapidă ca săgeata nu are, de fapt, nevoie.



ASUS V8440/TD

Doar cu performanțe minim mai slabe decât placa grafică Visiontek este acest GeForce4 Ti-4400 de la Asus. V8440/TD de culoare violet dispune, de asemenea, de 128 MB memorie DDR, dispune însă în plus și de o ieșire DVI și TV suplimentară. Frecvențele de tact ale cipului și memoriei sunt puțin mai moderate și se situează la 275/275 MHz (DDR). Placa s-a lăsat însă supratactată fără probleme la nivelul de performanță al unei Ti-4600 (300/650 MHz), nu în ultimul rând datorită cooler-ului activ bun de pe cipul grafic. Pe lângă software-DVD-player-ul ASUS și drivere, mai primești, pe lângă placă și spectacolul subacvatic Aquanox și jocul de curse Midnight GT. Pentru cablare placa este însoțită de un cablu S-Video/Composite. Ne-a plăcut mult și adaptorul DVI/VGA, prin care, la ieșirea de monitor DVI, mai poți lega încă un monitor normal cu tub catodic.



Aopen GeForce4 MX-440

Sunt ieftine, se numesc de asemenea GeForce4, nu sunt însă nici pe departe la fel de performante ca modelele GeForce4 Ti. Este vorba de plăcile grafice GeForce4 MX. Aopen construiește prin MX-440 o placă AGP ieftină pentru începători. Din punctul de vedere al performanțelor, MX-440 se situează între plăcile GeForce2 Ti și GeForce3 Ti-200. Pentru viitoarele hituri 3D ca Unreal Tournament 2003, Morrowind și Doom 3, mai bine te bazezi pe o placă GeForce4 Ti-4200. Dotarea plăcii este săracă, fiindcă, pe lângă faptul că nu are un cablu TV-Out, lipsesc instrucțiunile de utilizare sub formă tipărită. Driverele însoțitoare au cauzat în testul cu 3Dmark2001 SE erori grafice, care au fost însă înlăturate cu driverul Detonator actual. În testul de supratactare am reușit să scoatem fără probleme din cei 270 MHz tact ai cipului grafic 340 MHz și am operat memoria grafică chiar și la 480 MHz.

MATEI ALEXANDRU

PUNCTAJ VISTEKION XTASY TI-4600 R

PRODUCĂTOR	Visiontek
PREȚ:	cca 569 USD
DOTARE	8,0
PROPRIETĂȚI	8,3
PERFORMANȚĂ	8,6

CONCLUZIE: Ti-4600 standard destul de scump cu software DVD-Player și soft de editare video.

PUNCTAJ

8,4

PUNCTAJ ASUS V8440/TD

PRODUCĂTOR	Asus
PREȚ	cca 415 USD
DOTARE	8,3
PROPRIETĂȚI	8,3
PERFORMANȚĂ	8,5

CONCLUZIE: mulțumită unui cooler bun, o alternativă mai ieftină și stabilă față de Ti-4600.

PUNCTAJ

8,4

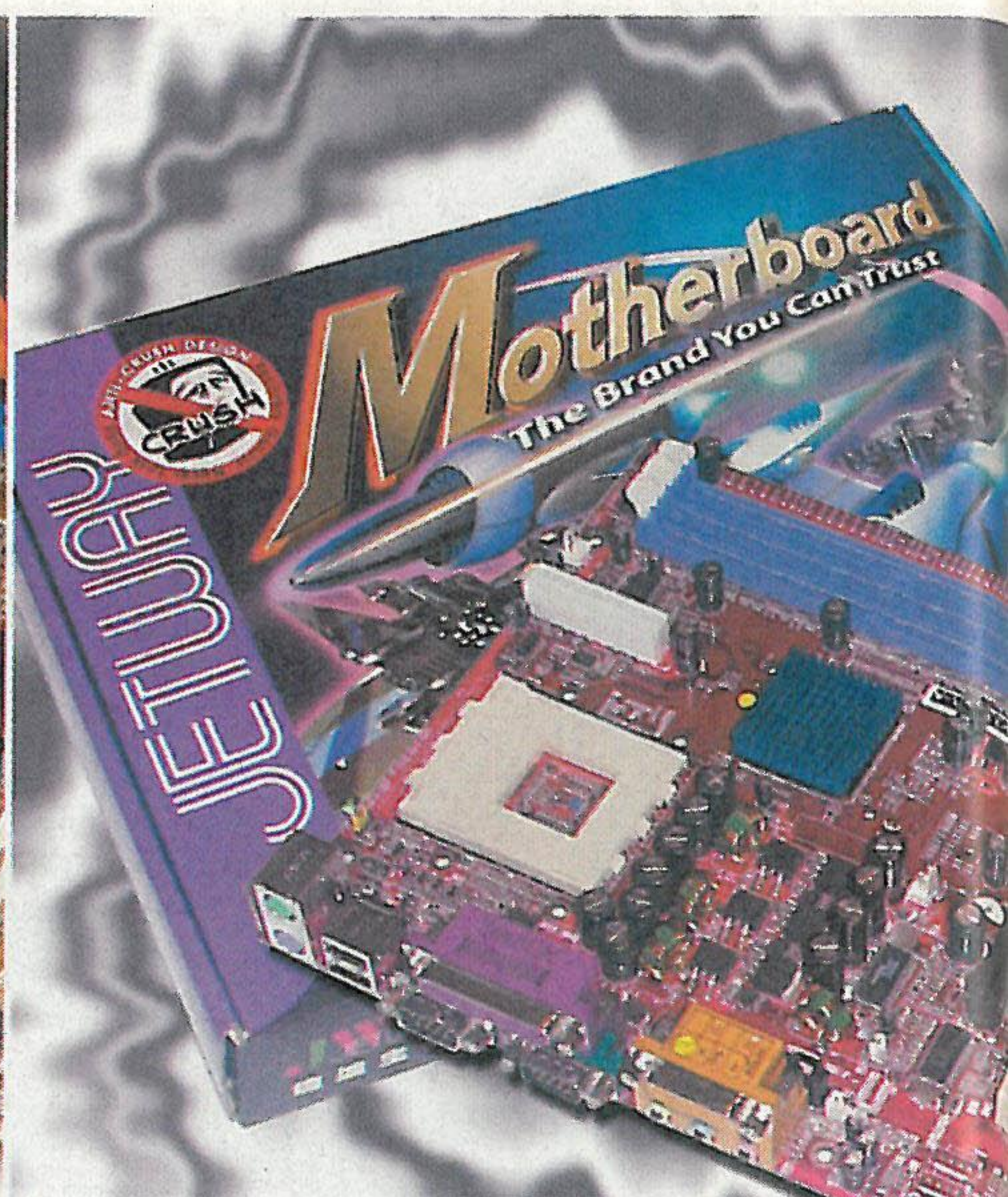
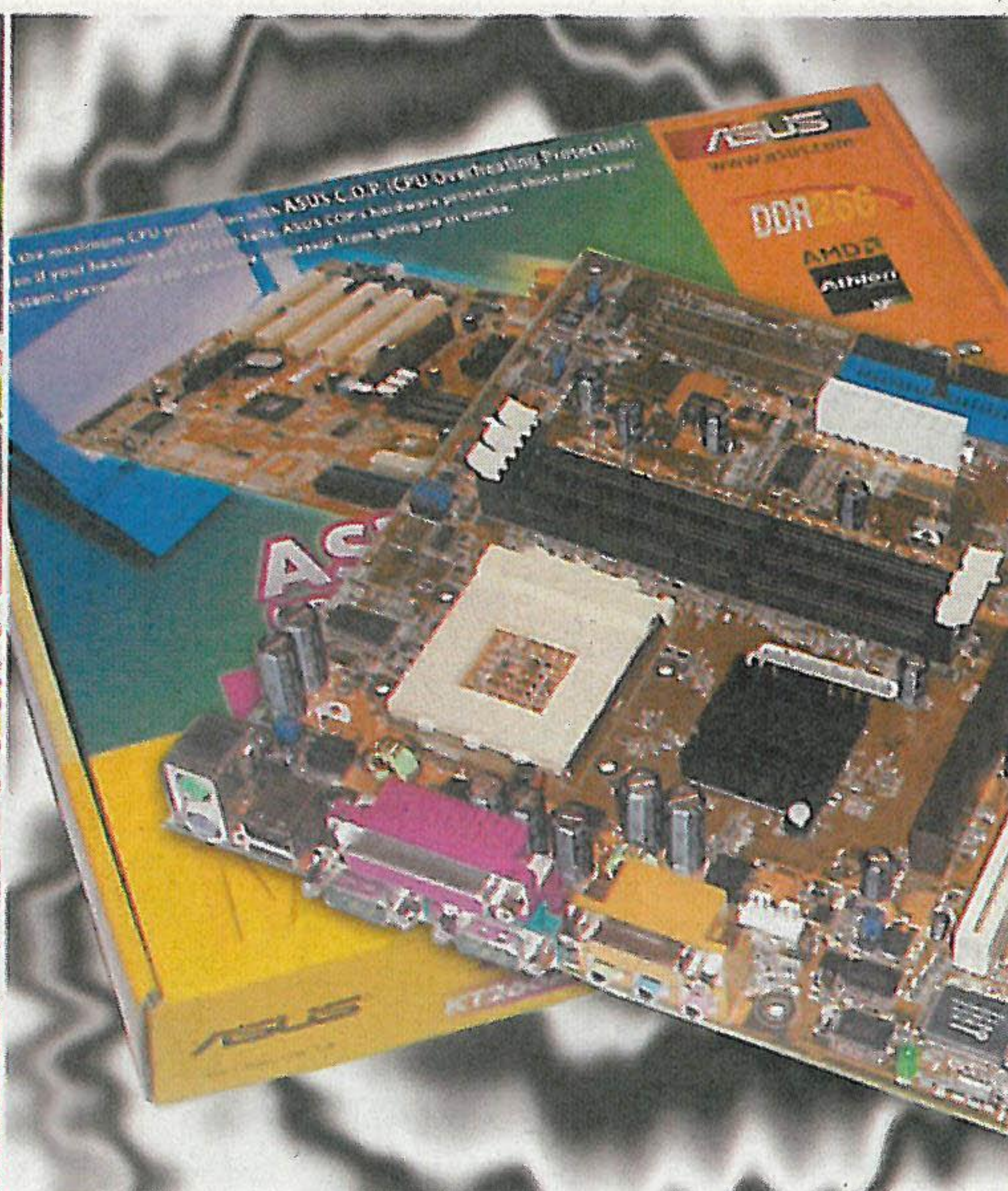
PUNCTAJ JETWAY V333DA

PRODUCĂTOR	Jetway
PREȚ	cca 155 USD
DOTARE	7,4
PROPRIETĂȚI	8,0
PERFORMANȚĂ	7,8

CONCLUZIE: o placă grafică bună pentru începători, dar fără dotări suplimentare.

PUNCTAJ

7,8



Gigabyte GA-7VRX

Jocul de cuvinte GA-7VRX înseamnă o placă de bază foarte bună cu Socket A și cu chipset VIA KT333. După ce o montezi în carcasă, o să-ți fie dor să-i revezi culoarea albastră! În teste a fost cea mai stabilă din cele trei plăci testate în laboratorul nostru românesc. Cei de la Gigabyte sunt foarte generoși: pe lângă cele două porturi USB aflate pe placă în cutia în care se află frumos împachetată placa, mai furnizează încă două porturi USB care au un conector pe separat pe placa de bază. Gigabyte-ul obține cu GeForce 4 MX 440 și un procesor AMD XP 1700+ 5523 de puncte, cel mai suprem scor din cele trei plăci testate în 3D Mark 2001. Ușor de instalat și de setat este o placă de bază pe care te poți baza în jocurile ce urmează să apară. Controlerul ATA 133 este cel mai performant dintre plăcile de bază ASUS și JETWAY. Pe CD-ul plăcii, excluzând driverele specifice, mai primești: Norton Antivirus/Personal Firewall 2002 (OEM version), Easy Tune III (Over-clock utility), BIOS flashutility etc.

ASUS A7V266-C

Clonă ca la Gigabyte, are incorporat o placă de sunet și completează cutia în care se ascunde Asus-ul cu un adaptor pe care se află încă două porturi USB. Cu chipset mai slab decât cele două plăci de bază testate (VIA VT266A), dar obține în testul multimedia din Sisoft Sandra 2001 Pro cele mai multe puncte. Fără cuvinte, Asus-ul a fost foarte stabil în toate testele, deasemenea și în jocuri. O placă de bază bună, dar dacă doriți ceva mai bun, alegeți culoarea albastră! Cu monitorul hardware aflat pe placă, Asus îți protejează procesorul AMD de supraîncălzire, sau arderea lui. E o plăcere s-o montezi! Două manuale te așteaptă să le citești pentru a pune cât mai bine placa de bază în carcasă cât și restul componentelor (placă video, modem, etc.). Cei de la Asus au prăjit CD-ul cu: antivirusul PC-Cillin 2000 v7.61, Cyberlink video și aplicații audio, E-color 3 Deep un soft care știe cum să amplifice culorile în jocurile 3D, exact așa cum le-a conceput designer-ul jocului.

Jetway V333DA

Te atrage de la prima vedere! Plină de culoare ca o jucărie, Jetway-ul ne dă speranțe, dar nu pentru această placă! Multiplicatorul trebuie setat manual pe placa de bază cu ajutorul jump-erilor, nu comod din bios ca la restul plăcilor. Așa că trebuie să fii atenți la acest aspect, înainte de a fixa placa în carcasă, ca să nu devină un chin mai târziu! Ne impresionează mult în engine-ul Quake unde obține 152,5 frame-uri pe secundă cu GeForce 4 MX 440 – mai mult decât puternicul Gigabyte – dar devine foarte instabilă după numai 30 de minute de teste. Placa roșie ne scutește să mai cumpărăm o placă de sunet (care este incorporată), dar nu ne convinge s-o cumpărăm doar că este mai ieftină! Din cauza instabilității de care a dat dovadă, vă recomandăm să cumpărați o placă mai scumpă, dar stabilă. Pe CD găsiți doar driverele necesare instalării ei.

DOREL PUCHIANU jr.

PUNCTAJ GIGABYTE GA-7VRX	
PRODUCĂTOR	Gigabyte
PREȚ:	cca 111 USD
DOTARE	9,5
PROPRIETĂȚI	9,0
PERFORMANȚĂ	9,7
CONCLUZIE: foarte bună, cu bun raport pret/performanță	
PUNCTAJ 9,4	

PUNCTAJ ASUS A7V266-C	
PRODUCĂTOR	Asus
PREȚ	cca 110 USD
DOTARE	9,8
PROPRIETĂȚI	8,3
PERFORMANȚĂ	8,8
CONCLUZIE: o placă de bază bună, dar dotată cu un chipset mai slab VIA	
PUNCTAJ 9,0	

PUNCTAJ JETWAY V333DA	
PRODUCĂTOR	Jetway
PREȚ	cca 98 USD
DOTARE	7,0
PROPRIETĂȚI	7,1
PERFORMANȚĂ	9,0
CONCLUZIE: o placă de bază ieftină, dar foarte instabilă!	
PUNCTAJ 7,7	

2002 World Cup Gamepad

2 002 FIFA World Cup Dual Analog nu are doar un nume lung, ci și un cablu cu generoasă lungime de doi metri. Din punct de vedere tehnic, este identic cu Dual Analog Gamepad, care provine, de asemenea, de la Thrustmaster. Companiul de jocuri USB dispune de două mini-joystick-uri analogice, o cruciuliță de control digitală și 12 taste, care, datorită poziționării bune, îți oferă suficientă libertate de control. Un dezavantaj îl au însă jucătorii cu mâini mici, fiindcă aceștia trebuie să-și întindă degetele pentru a ajunge la joystick-urile analogice. O cauciucare completă a suprafeței asigură ca distracția să nu devină "alunecoasă" nici măcar în situațiile încinse, caracteristice duelurilor prelungite pentru balon. Pentru utilizarea lui 2002 World Cup Gamepad nu ai nevoie de drivere.

PUNCTAJ 2002 FIFA WORLD CUP DUAL ANALOG

PRODUCĂTOR Thrustmaster

PREȚ: cca 25 USD

DOTARE 7,7

PROPRIETĂȚI 7,6

PERFORMANȚĂ 7,4

CONCLUZIE: Gamepad USB bine prelucrat cu licența oficială a Campionatului Mondial.

PUNCTAJ

7,6



Touch Force Optical

B lack & White, No One Lives Forever, Half-Life, Star Trek Voyager - Elite Force și Serious Sam: lista jocurilor care suportă motorașele montate în Touch Force Optical merită văzută. Mouse-ul USB optic suportă efectele de vibrație asemănătoare Force-Feedback-ului din jocurile PC. Designul aparatului Saitek s-a bazat pe elementele de succes și a ales forma lui Optical Mouse Pro, deoarece acesta stă bine în mână și se potrivește și pentru stângaci. Cele trei taste ale lui și roțița de scroll sunt bine prelucrate și accesibile comod chiar și pentru mâinile jucătorilor mai mici. Forța efectelor de vibrație o poți seta confortabil prin software-ul atașat. Așadar, un mouse optic bun, cu multe aptitudini.

PUNCTAJ TOUCH FORCE OPTICAL

PRODUCĂTOR Saitek

PREȚ: cca 50 USD

DOTARE 7,6

PROPRIETĂȚI 7,8

PERFORMANȚĂ 7,9

CONCLUZIE: mouse bun în design vechi, în schimb acum cu Force-Feedback.

PUNCTAJ

7,7



Power Office Keyboard

P e această tastatură se găsesc atât de multe taste suplimentare cum nu mai poți vedea. Pe lângă tastele de PC obișnuite, Power Office Keyboard are în jur de trei duzini de taste suplimentare și chiar și o cruciuliță de control digitală. Designul suportului de încheieturi îl cunoaștem deja de la costisitoarea Microsoft Office Keyboard. Tot de la aceasta s-a copiat și ordinea modificată a tastelor, cu mențiunea că blocul de taste aflat deasupra tastelor săgeți a fost, de asemenea, complet refăcut. Tastele „F” au fost dotate cu o funcție suplimentară. Astfel „F7” are, de exemplu, în modul alternativ funcția „Undo”. În concluzie, prelucrarea acestei redute de funcții este la fel de convenabilă ca și prețul.

PUNCTAJ POWER OFFICE KEYBOARD

PRODUCĂTOR Typhoon

PREȚ: cca 30 USD

DOTARE 7,8

PROPRIETĂȚI 8,3

PERFORMANȚĂ 7,7

CONCLUZIE: tastatură de birou bună, cu multe taste suplimentare, care sunt interesante și pentru jucători.

PUNCTAJ

8,1



PCGames te ajută

Noua placă GeForce3 frânează

Mi-am cumpărat recent o placă grafică GeForce3 (Elsa Gladiac 721, am însă senzația, că aceasta nu mă ajută prea mult în jocuri. De exemplu nu pot juca Medal of Honor: Allied Assault decât în 800x600 pixeli și cu detalii puține, la fel și Jedi Knights2: Jedi Outcast. Procesorul meu are 800 MHz și am 384 MB RAM. Aș vrea să știu dacă această performanță este normală sau mai pot face ceva tuning.

SANDU M., PRIN E-MAIL

Un GeForce3 de unul singur (din păcate) nu face ca un joc să ruleze rapid, pentru că la mărirea performanței contribuie mai multe componente ale PC-ului. În primul rând oprește-ți softurile care rulează în fundal. În special programe ca cele de antivirus, care se ascund cu plăcere lângă indicatorul de ceas din partea de jos a ecranului și încetinesc PC-ul. Pe partiția de Windows

trebuie să ai cel puțin 200 MB spațiu liber, pentru ca sistemul de operare să-și poată depozita aici datele proprii. Dacă nu o poate face, nu se încetinește doar Windows-ul ci și jocurile 3D. Un GeForce3 se numără încă printre plăcile grafice de lux, și nu-și poate folosi pe deplin forțele decât în colaborare cu un procesor de cel puțin 1.000 MHz. Pontul nostru: mai adună niște bani pentru un procesor mai rapid pentru a-ți putea exploata la maxim placa grafică și nu uita să-ți instalezi întotdeauna cele mai noi drivere și pentru placa de bază.

Când tunerul TV îți dă bătăi de cap

Dispun de un AMD Athlon la 1.300 MHz și 256 MB SDRAM. La acesta mi-am cumpărat un tuner TV (Hauppauge Win-TV), pentru a putea urmări emisiunile TV și de pe calculator. Totul este în regulă la filmele „normale”, dar la mișcările mai rapide ale jucătorilor în partidele de fotbal, imaginea devine atât de neclară încât, după câteva minute, încep să te doară ochii. Oare placa Kyro I de care dispun să fie de vină? Dacă aș avea o placă grafică mai bună (de exemplu GeForce3) nu ar mai apărea problemele?

ANDREI, PRIN E-MAIL

Mă tem că problema ta este chiar tunerul TV. Semnalul TV e trimis prin așa numitul semnal Overlay,

pur și simplu, prin placa grafică Kyro, spre monitor. Aceeași problemă o poți sesiza și la filme de acțiune cu mișcări rapide ale camerei de luat vederi sau a motivelor filmate. În locul unei plăci grafice scumpe ar trebui să cauți mai degrabă un tuner TV mai bun.

Pregătit pentru Unreal Tournament 2003 și Vertex Shadere?

Cu aproximativ un an în urmă mi-am cumpărat un calculator. Dotarea este bună (Athlon 1.200, 512 MB SDRAM), dar la placa grafică am făcut economii printr-un GeForce2 MX. Acum regret acest lucru pentru că placa îmi frânează sistemul. Cum nu are decât un cooler pasiv, nici supratactarea nu este o alternativă bună. Vânzătorul îmi recomandă o placă GeForce3 Ti-200. Am vrut să vă întreb dacă în cazul sistemului meu, această placă grafică își utilizează bine toate resursele. Pot juca cu ea UT 2003 fluid, și la rezoluții și detalii mari?

Mai aveți întrebări?

Dacă ai întrebări legate de tehnică sau hardware, trimite-le pe acestea fie prin poștă la:

sc PAM Grup srl
PC Games
str. Slatinei nr. 6
Oradea, cod 3700
C.P. 54 O.P. 7

sau mai simplu prin e-mail la:

pcgames@rdsor.ro



O CHESTIE COOL(Ă) Pe asemenea măști de aerisire se pot monta ventilatoarele de sistem, acestea reduc temperatura din sistem.

Sau să mai adun bani să-mi cumpăr prin toamnă un GeForce4 bun? Că alea ar avea Vertex Shader și nu mai știu ce minuni...

FLORIN, PRIN E-MAIL

Fiecare GeForce3 dispune de Pixel și Vertex Shader, pentru a putea reda jocuri DirectX 8 ca **Unreal Tournament 2003**, **Aquanox** sau **Morrowind** într-o calitate înaltă a imaginii. Același lucru însă nu poate fi spus despre plăcile grafice GeForce4, căci în cazul acestora doar seria GeForce4 Ti (Ti-4200/4400/4600) are aceste aptitudini. Toate plăcile GeForce4 MX (MX420/440/460) nu sunt recomandabile pentru **UT 2003**, deoarece nu suportă funcțiile grafice ale lui DirectX 8. Un GeForce3 Ti-200 este o inițiere ieftină în tabăra DirectX 8. Pontul nostru este să-ți cumperi noua placă GeForce4 Ti-4200 între 230 și 270 USD. Cu aceasta nu vei avea sacadări nici în rezoluții de peste 1.280x1.024 pixeli. Mult mai ieftin ieși însă cu o GeForce3 Ti-200, căci pe aceasta o poți supratacta, pe risc propriu, cu utilitarul PowerStrip (www.entechtaiwan.com). Cât de rapid va rula în cele din urmă **UT 2003** pe PC-urile actuale, vom afla abia când versiunea finală va ajunge în Testcenter-ul PC Games.

Plăci grafice 3dfx și Jedi Knight 2

Mi-am procurat **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**. Am un AMD K6-2 la 500 MHz, Windows 98 SE și 256 MB SDRAM. Din păcate, nu am decât o placă grafică Voodoo3-3000 de la 3dfx. În modul singleplayer nu pot continua jocul, după ce Kyle Katarn a murit o dată. Sistemul cade tot timpul, dacă vreau să încerc o salvare a jocului. În afară de asta nu pot face un server în modul multiplayer. Câteodată reușesc, dar nici un text nu poate fi citit. Și jocul cade după câteva secunde oricum. Ce să mă fac?

VICTOR R., PRIN E-MAIL

Pentru că firma 3dfx nu mai există de mai bine de un an și jumătate, pentru toate plăcile grafice Voodoo nu mai există decât drivere vechi, deci problemele tale sunt din start inevitabile. Acestea însă pot fi soluționate în cazul tuturor jocurilor bazate pe engine-ul lui **Quake 3**.

Descarcă de pe pagina Web

<http://www.wicked3d.com/technology/wickedgl.htm> driver-ul WickedGL și instalează-l. Apoi redenumeste fișierul de lansare „jk2.exe” din folderul de instalare al lui Jedi Outcast în „quake3.exe” și pornește modul de căutare al driver-ului. În final redă-i fișierului de lansare din nou vechea denumire și vei putea juca **Jedi Knight** fără problemele descrise mai sus.

Când procesorul se încinge

De fiecare dată când mi se încălzește PC-ul, cade aproape la fiecare joc. Care poate fi cauza? Se întâmplă de fiecare dată după vreo jumătate de oră. Să desfac carcasa când mă joc?

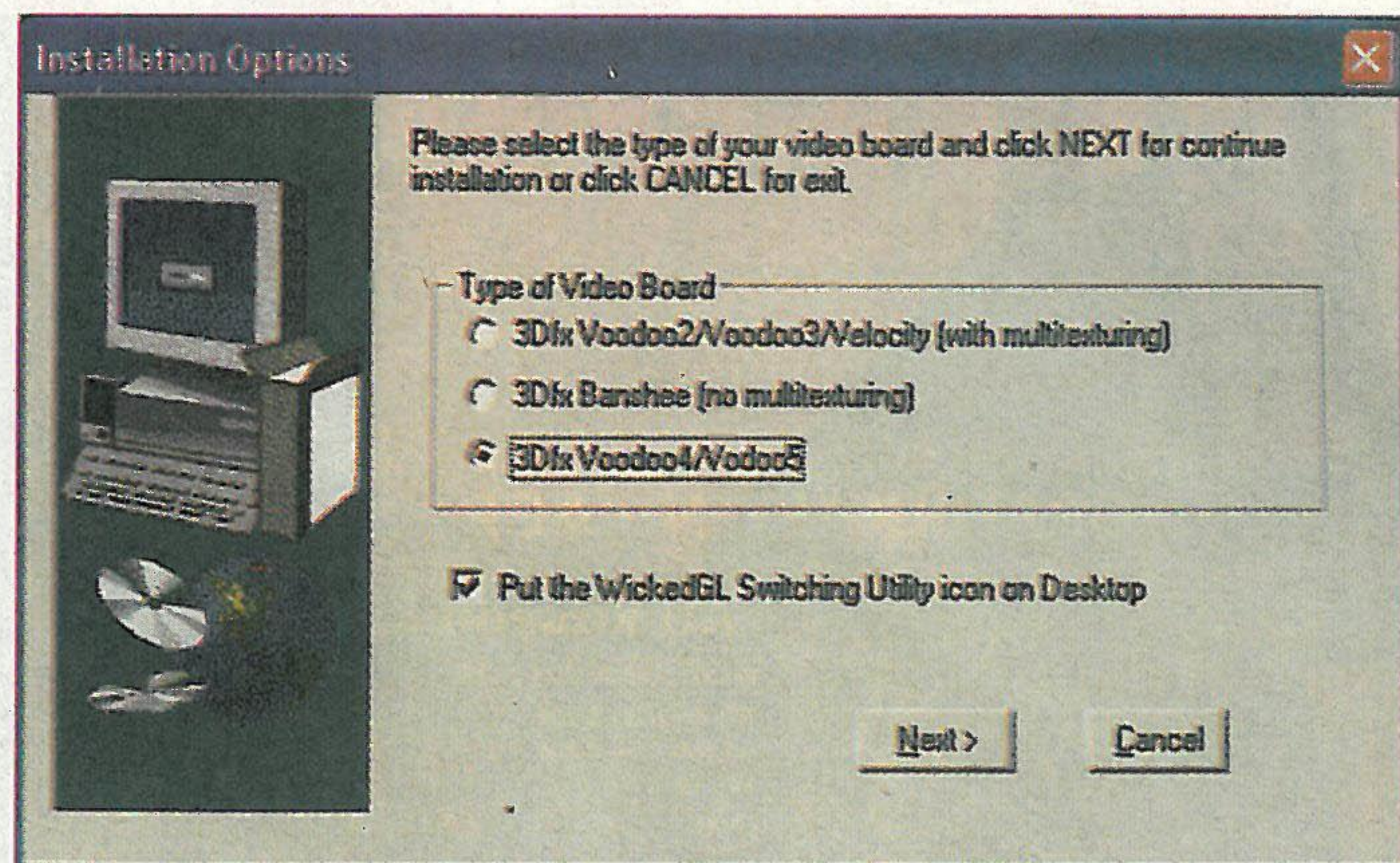
CLAUDIA I., PRIN E-MAIL

Dacă ai supratactat componente cum ar fi procesorul sau placa grafică, atunci îți recomandăm să rulezi componentele pentru început din nou la frecvențele lor standard. Dacă nu ai supratactat nici o componentă sau dacă problema survine și după ce le-ai readus la starea inițială, atunci scoate capacul lateral al PC-ului după ce l-ai stins. Acum pornește un joc la care PC-ul cădea tot timpul și joacă-te un timp. Dacă nu mai cade sistemul, atunci mai instalează un ventilator de sistem în carcasă, pentru a reduce temperatura PC-ului tău. Dacă problema survine în continuare, verifică dacă se rotesc toate ventilatoarele din sistem, dacă nu se mișcă cumva vreo mufă de alimentare, vreo placă în sloturi, ventilatorul procesorului sau modulele de memorie. Înainte de a face această manevră pune mâna pe calorifer pentru a evita pericolul distrugerii componentelor sensibile prin descărcări electrostatice.

Monitoare TFT cu erori de Hertz

Am un monitor TFT de la Samsung, modelul SyncMaster 151B. Potrivit producătorului cea mai bună sau mai recomandată rezoluție este cea de 1.024x768 la 60 Hz. Acum dispun și de un GeForce3 Ti-200 și folosesc Windows XP. Are rost și în cazul monitorului TFT să fac acel „Refresh Rate Fix”, pentru a ridica rata de refresh? Sau mai bine să rămân la setarea de 60 Hz?

BOGDAN, PRIN E-MAIL



Nu, de fapt nu are nici un sens, chiar dacă nu strică. Tehnologia pe care o utilizează un monitor TFT este semnificativ mai prietenoasă ochiului decât cea a unui monitor cu tub catodic (CRT = Catode Ray Tube). Celulele de cristal lichid nu reacționează atât de rapid ca și masca de ecran a unui monitor CRT.

Din acest motiv cei 60 de Hz ai unui monitor TFT nu dau o impresie atât de negativă ca și un monitor CRT la aceeași rată de refresh. Dezavantajul monitoarelor TFT constă însă tocmai în această durată mai lungă, neputând reda atât de bine jocurile 3D pline de acțiune. La această tehnologie însă se mai lucrează.

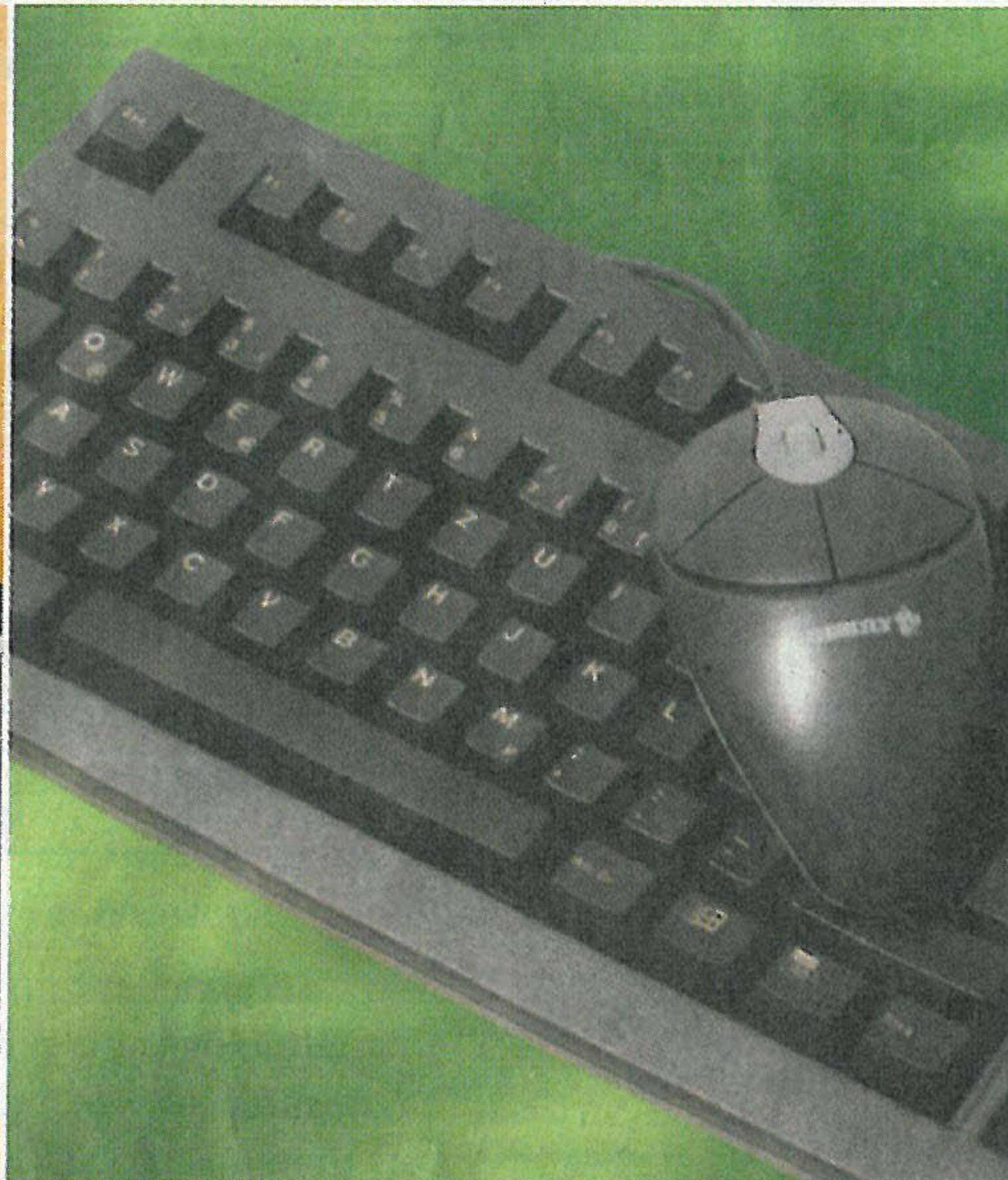
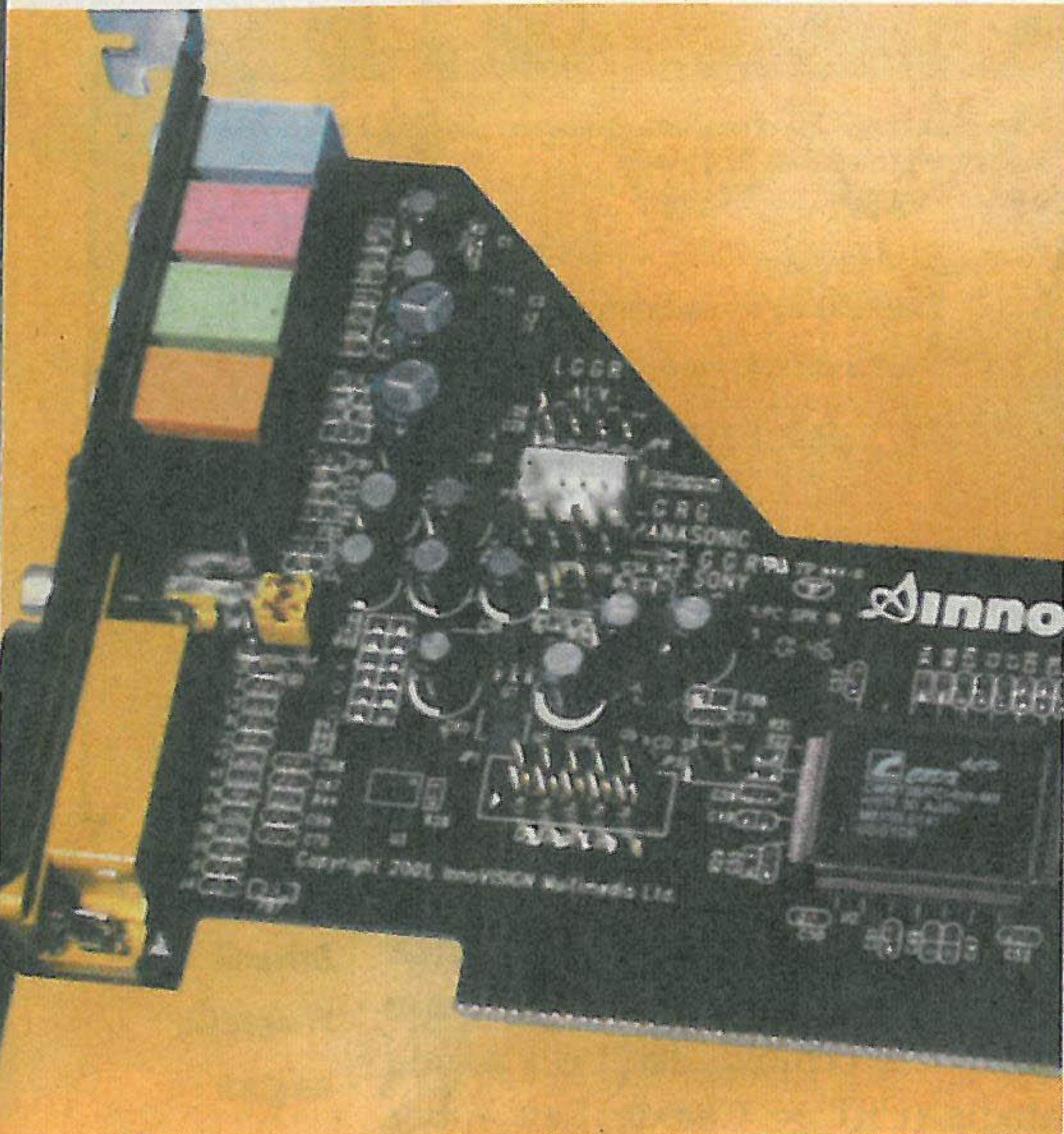
MATEI ALEXANDRU

MOȘTENIRI

Driverul WickedGL asigură suportul OpenGL al vechilor plăci grafice 3dfx.

SERVICE PLĂCI DE BAZĂ, IMPRIMANTE, MONITORE ȘI CALCULATOARE

ACCES SERVICE 95 SRL
 Tel./Fax: 211.18.73
 Mobil: 092/234.405
 092/297.208
 E-mail: acces@canad.ro
 Str. Crăciun
 Nr. 23, Sector 1
 BUCUREȘTI



Innoax Audio Extreme 5.1

Nou și ieftin, așa s-ar putea descrie placa de sunet de la Innoax. Audioextreme 5.1 nu trebuie să se ascundă în ceea ce privește dotările. Pe lângă placa de sunet în carton mai găsești o plăcuță de slot, care găzduiește ieșirile digitale (optic și coaxial). La acestea, Innovision livrează și un cablu optic precum și un pachet mare de software (drive, MusicDVD 5.1 precum și softul de muzică WinRIP). Placa de sunet lucrează cu cipul de sunet pe șase canale CMI8738. În consecință și datele de performanță ale plăcii se situează în eșantionul de mijloc: emulează EAX până la versiunea 2.0 și se descurcă și cu interfața mai veche de sunet A3D. Sunetul plăcii și dinamica efectelor redade nu sunt însă tocmai scilipitoare. Decodarea 5.1 a plăcii a funcționat fără cusur în testul nostru, ieșirile însă sunt în parte marcate cu culoarea nepotrivită, deci atenție la cuplare!

Cherry Mouse and Board

Specialiștii de periferice de la Cherry ne oferă într-un pachet combinat o tastatură și un mouse negru, pentru a-ți înlocui hardware-ul vechi. Tastatura PS/2 e foarte grea și stabilă. Nu dispune de funcții suplimentare, tastele însă sunt prelucrate clasa întâi. Mouse-ul îl poți conecta fie prin USB fie prin PS/2. Cele cinci taste ale mouse-ului și roțița de scroll pot fi configurate prin software-ul din pachet. Dezavantajul: mouse-ul e pe bază de bilă. Deci nu vei scăpa de curățarea regulată a mouse-ului.

Soundbird Flatpanel Pro

Fujitsu-Siemens fabrică un nou sistem de boxe 2.1, care se impune înainte de toate prin aspectul său alb cu albastru. Cablurile sunt foarte scurte, astfel încât vei fi nevoit eventual să plasezi chiar și boxa de bași pe birou. Din păcate, astfel se ruinează efectul de spațiu conferit de cei doi sateliți. Un reglator de volum se găsește pe satelitul drept, în schimb reglatorul de bași și ieșirea de căști se află pe subwoofer. În testul de sunet am observat că instalația e foarte silențioasă. Puterea totală de 16 wați nu este suficientă decât pentru sonorizarea puternică a biroului. În schimb, ne-a convins calitatea sunetului boxelor: sateliții plăți și mica cutie de bași emite un sunet plin. În concluzie: în domeniile dotării și proprietăților Fujitsu-Siemens nu-ți oferă decât mediocritate. Făcând însă abstracție de acestea, Flatpanel Pro dă un sunet bun.

MATEI ALEXANDRU

PUNCTAJ INNOAX AUDIO EXTREME 5.1

PRODUCĂTOR	Innovision
PREȚ:	cca 45 USD
DOTARE	8,2
PROPRIETĂȚI	7,4
PERFORMANȚĂ	7,7

CONCLUZIE: placă de sunet 5.1 bine dotată cu o mică eroare de marcare.

PUNCTAJ

7,7

PUNCTAJ CHERRY MOUSE AND BOARD

PRODUCĂTOR	Cherry
PREȚ	cca 34 USD
DOTARE	7,1
PROPRIETĂȚI	7,8
PERFORMANȚĂ	7,3

CONCLUZIE: mulțumită unui cooler bun, o alternativă mai ieftină și stabilă față de Ti-4600.

PUNCTAJ

7,4

PUNCTAJ SOUNDBIRD FLATPANEL PRO

PRODUCĂTOR	Fujitsu-Siemens
PREȚ	cca 49 USD
DOTARE	7,5
PROPRIETĂȚI	7,5
PERFORMANȚĂ	7,7

CONCLUZIE: un sistem stereo de clasă medie bun. Din păcate și subwoofer-ul parchează pe birou.

PUNCTAJ

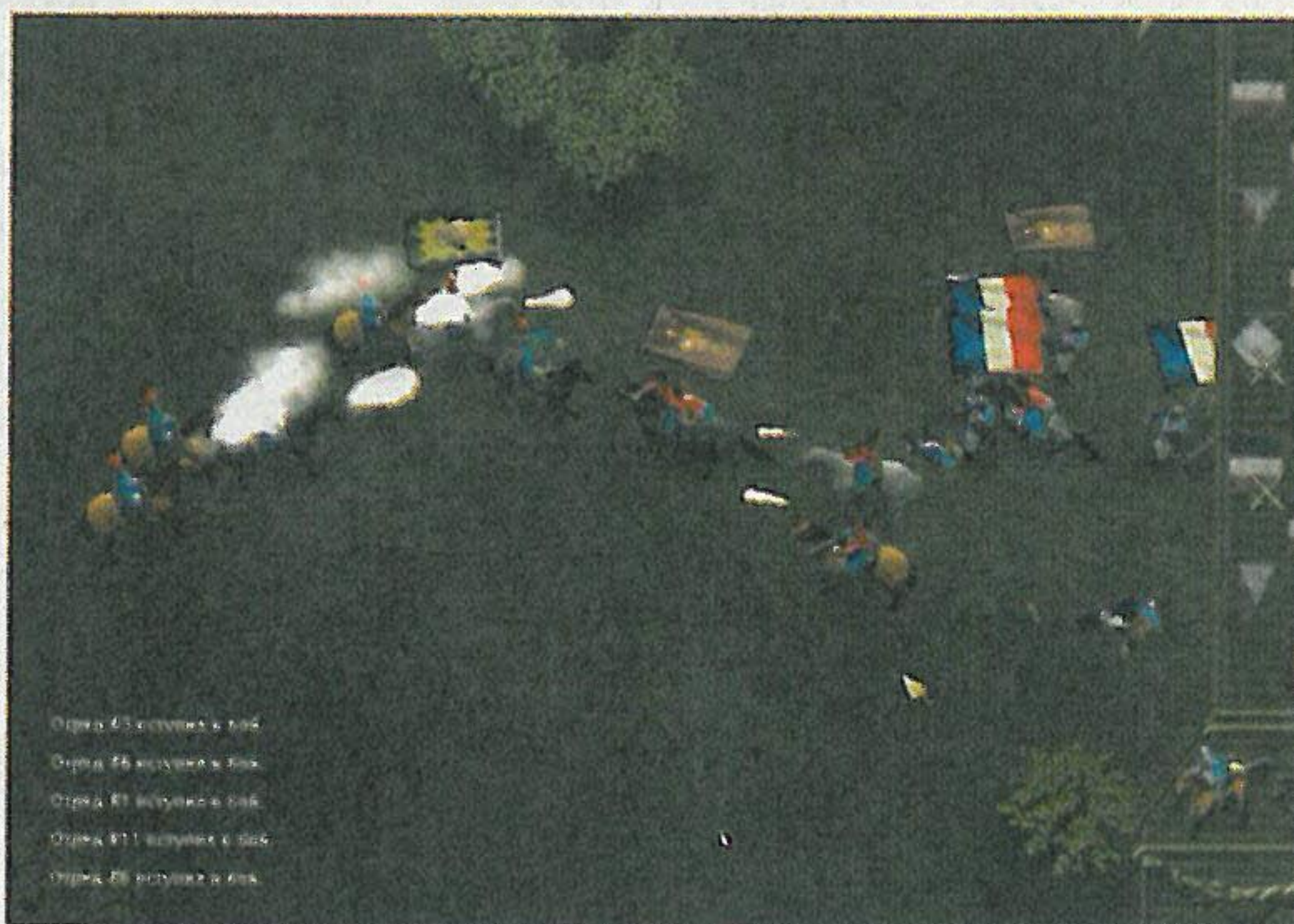
7,6

STRATEGIE

Strategie | Tactică | Simulator de construcție

Napoleon

Producătorul englez GMX Media a anunțat un nou joc PC. Este vorba despre **Napoleon**, un RTS care ne va face să reținem cuceririle micului Caporal între 1803 și 1812 de-a lungul a numeroase și sângeroase bătălii. Apariția jocului este prevăzută pentru 25 octombrie. Până atunci vă îndemn să citiți "Memorialul de la Sf. Elena", nu se știe niciodată...



Warlords

Clasicul joc al anilor '80, publicat inițial de Atari, este prelucrat de Infogrames. Majoritatea schimbărilor au fost făcute la capitolul grafică, partea de gameplay și story-ul rămânând neschimbate. Producătorul gigant a recurs la această restaurare în urma succesului obținut în ultima vreme de jocurile vechi. Data apariției n-a fost încă stabilită, dar imaginile publicate demonstrează că jocul merită așteptarea.

Medieval: Total War

Activision a invadat Internetul cu armata formată din screenshot-urile noului lor joc de strategie. **Medieval: Total War** va transpune pe monitoare cele mai sângeroase bătălii ale evului mediu. Engine-ul folosit poate să redea în timp real mii și mii de unități, grupate în formații de luptă. Jocul se va desfășura în Europa, în epoca cuprinsă între secolul XI și sfârșitul Evului Mediu.

Ultimele screenshot-uri sunt deosebit de convingătoare.



Alte știri

Sid Meier cumpără engine-ul NetImmerse

Firaxis, studioul lui Sid Meier a anunțat cumpărarea licenței pentru engine-ul 3D NetImmerse. Firaxis a ales acest engine 3D după îndelungi cercetări, explică Mike Gibson, directorul de producție al studioului. Engine-ul NetImmerse a fost folosit la realizarea lui **Morrowind**, **Dark Age of Camelot** și **Munch's Odyssey**. Ce-o fi vrând să facă Mr. Civilisation cu el?

No Man's Land

Este noul titlu al celor de la CDV. Jocul este o combinație ciudată între **Civilisation** și **Războiul de Independență**. Părțile combinate vor fi: coloniștii englezi, patrioții americani, spaniolii, respectiv indienii. Deși nu vei avea ocazia să te întâlnești cu personaje precum Lee Marvin sau John Wayne, jocul merită totuși încercat, mai ales dacă luăm în considerare cele șase moduri de multiplayer, care vor fi incluse.

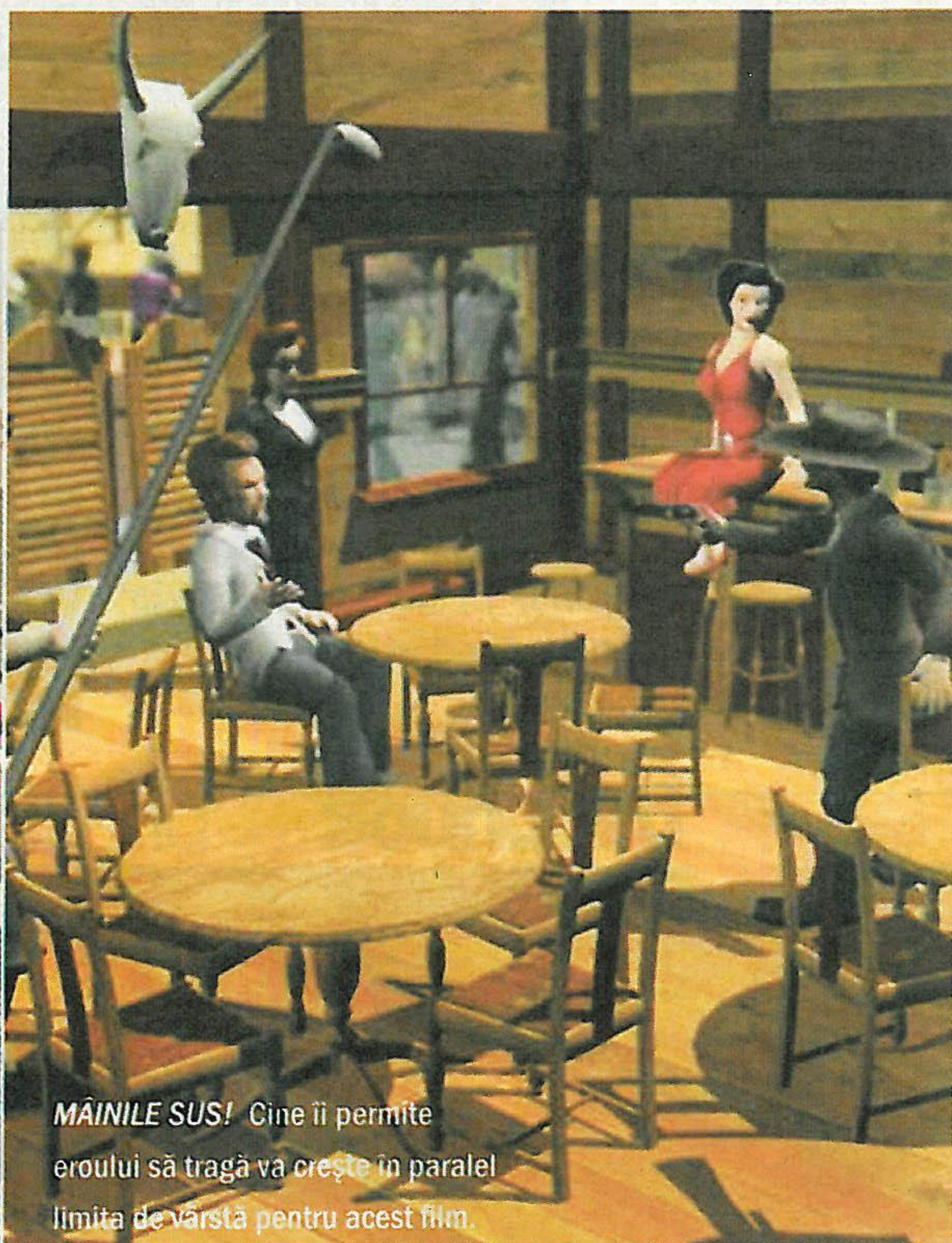
BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- Anno 1503**
Strat. de constr. | oct. 2002
EA Games
- C&C Generals**
RTS | nov. 2002
Electronic Arts
- Age of Mythology**
RTS | septembrie 2002
Microsoft
- Praetorians**
RTT | oct. 2002
Eidos
- Commandos 3**
RTT | t. necunoscut
Eidos
- Republic**
Simulator ec. | sept. 2002
Eidos
- Port Royale**
Simulator ec. | a apărut
Bigben Interactive
- Master of Orion 3**
TBS | august 2002
Infogrames
- Industry Giant 2**
Simulator ec. | a apărut
Jowood
- Black & White 2**
Mixaj de strategie | necunoscut
Lionhead

The Movies

TOTUL E DE FAȚADĂ Iată cum se vede. Nu se știe dacă mai târziu vei putea face zoom.



MĂINILE SUS! Cine îi permite eroului să tragă va crește în paralel limita de vârstă pentru acest film.

Lionhead Studios, sub bagheta lui Peter Molyneux, produce un simulator de studio de film - **ceva care n-a existat până în prezent.**

În **The Movies** ești, în același timp, producător de filme, regizor și administrator al unui studio. Începi la Hollywood în anii '20, perioadă în care filmele încăpeau, să zic așa, într-o cutie de chibrituri. Calea spre succes cuprinde multe etape de lucru: ai nevoie de un studio, culise, scenarii, actori și, înainte de toate, talent de organizator. Amenajezi studioul de parcă ai juca **Theme Park**. Cabinele de machiaj, garderobe și imaginile de scenă apar instantaneu prin clic de mouse pe o suprafață izometrică. Indiferent de filmul turnat, e bine să amenajezi saloane pentru un western sau niște trape pastelate pentru SF-uri. Hotărăști finisajele mai târziu: condimente precum romantismul, acțiunea sau complexitatea pot fi setate din meniu pentru desfășurarea în timp real. Îi dai voie unui cowboy care stă

liniștit la masa din bar să sară ca o felină și să scoată pistolul - sau alternativ, să o sărute pe fata de la bar. Peter Molyneux povestește mândru despre această idee: „cine setează nivelul erotic la maximum creează o scenă de sex”. Nu cred că ar fi o idee prea bună în joc: abia în anii '60, cinematografia a reușit să se debaraseze de binecunoscuta-i pudoare. În acele vremuri, nuditatea crea reacții disperate, în loc să aducă succese de box-office. Spectatorii vor să aibă filmul potrivit la timpul potrivit, cu actorii potriviți. Nu faci o afacere bună dacă vei combina o idilă cu câțiva eroi de acțiune. Filmele din joc durează în medie 20 de secunde, însă după spusele lui Molyneux, nu e nici o problemă să torni unul normal, de 90 de minute. Îl poți salva și arăta apoi prietenilor. Totul este însă doar joacă. E vorba de o afacere serioasă: profitul este A și O. E

bine să prelucrezi mai multe filme asemănătoare, căci astfel economisești bani. Dacă exagerezi, ai parte de huiduieli din partea publicului: culisele nu pot fi aceleași pe o perioadă mai lungă fiindcă spectatorii se mută la concurență. Și concurența produce și fură astfel piața. Mai încolo poți să-ți cumperi rivalii.



PRIMA IMPRESIE

Sper că această transpunere va fi OK, căci ideea mi se pare senzațională: va trebui să am însă posibilitatea de a produce filme variate și totul să fie comic și atractiv. The Movies are toate șansele să se ridice peste nivelul celorlalte strategii de construcție.

CIPRIAN COROIANU

Producător.....Lionhead Studios
Distribuitor.....Electronic Arts
Termen..... sfârșitul lui 2002

Legion

GATA BĂIEȚII! Azi ați dat bir cu fugiții, ergo decimatio in integrum!

TERRA NOSTRA Relieful este reconstituit în conformitate cu perioada antică. Nu ne rămâne decât să sperăm că așa va fi.



După Europa Universalis, Paradox continuă lina strategică: de data aceasta scena se mută în Imperiul Roman.

Dacă ai visat vreodată să devii Imperator, acum este momentul!

După excepționala experiență dobândită cu cele două părți ale lui **Europa Universalis**, Paradox își continuă cursa strategică cu **Legion**. Jocul se va axa pe Roma Antică și te va plasa în fruntea gigantului imperiu. De-a lungul mai multor scenarii inspirate din fapte și bătălii reale, va trebui să-ți dovedești calitățile de strateg și de tehnician. Vei avea de supravegheat dezvoltarea fiecărui oraș pentru a-ți asigura trupele necesare, care îți vor permite apoi să cucerești noi și noi orașe. Jocul va avea două faze. Prima este cea economică. Va trebui să construiești clădirile necesare dezvoltării orașelor asigurându-te să plasezi minele și fermele pentru colectarea resurselor indispensabile (fier, lemn, hrană). Nu vei putea neglijă însă structurile militare, căci numai aici oamenii tăi se vor putea antrena pentru a deveni soldați desăvârșiți.

Bătăliile reprezintă al doilea punct important al jocului. Ca strateg, va trebui să alegi formațiile trupelor și să le dai ordine ținând cont de terenul de luptă. Relieful și vegetația vor juca un rol esențial în cursul luptelor, de unde și necesitatea de a gândi bine înainte de lansarea atacului. Confruntările se vor desfășura în mod automat, nu vei mai putea controla nimic odată începute ostilitățile. Dacă nu simți impulsul războinic, vei avea posibilitatea să eviți violența și să recurgi la calea diplomatică, dar nu-i

sigur că vei reuși întotdeauna...

Din punct de vedere grafic, Paradox rămâne pe terenul sobrietății. Jocul va fi în 2D, însă fiecare câmp de bătălie este redat cu exactitate. Toate arealele sunt conforme cu originalul istoric al perioadei respective.



PRIMA IMPRESIE

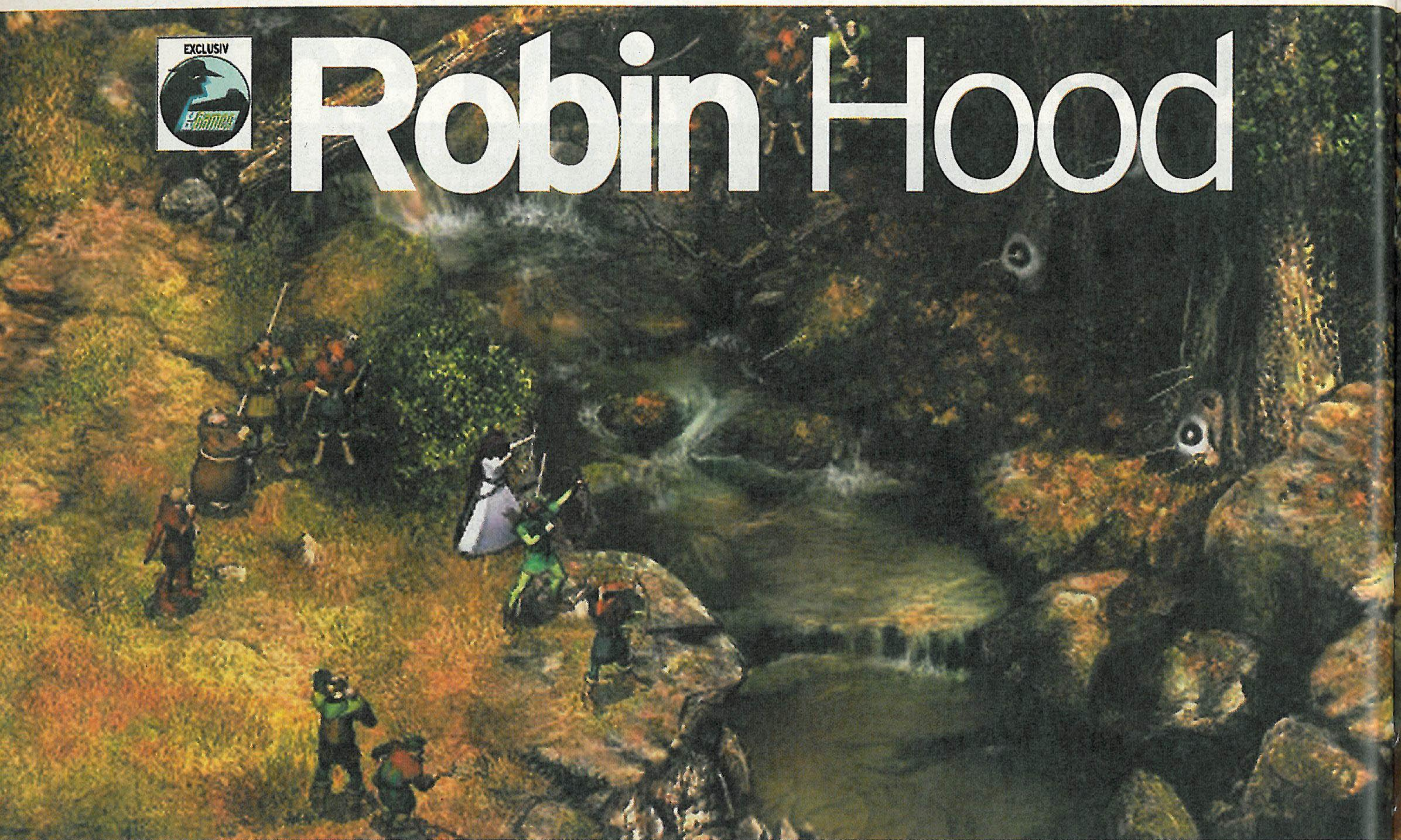
Nu am văzut pe viu jocul, dar un lucru e sigur: nu arată chiar atât de bine, de fapt, nu este deloc frumos! Interesul strategilor nu se îndreaptă însă către partea grafică. Cei ce adoră strategiile cu conotație istorică vor găsi exact ceea ce caută. Tipic Paradox, nu-i așa?

CIPRIAN COROIANU

Producător.....Paradox
Distribuitor.....Paradox
Termen de apariție.....septembrie 2002



Robin Hood



Saga despre
renumitul rege
al bandiților
vrea să
captiveze atenția
cunoscătorilor
de Commandos
și a firilor
luptătoare.

Pe unul din malurile Rinului fumegă hornurile caselor din Strasbourg, pe celălalt, zboară în bătaia vântului frunzele din pădurea Sherwood. În cartierul general al Spellbound, chiar pe granița germano-franceză, directorul lui Creative, Jean-Marc Haessig, și managerul de proiect Andreas Speer prezintă, exclusiv pentru PC Games, ultimele noutăți despre **Robin Hood**. Urmașul la tron al lui **Desperados** devine un rival, în cel mai adevărat sens al cuvântului, pentru **Commandos 2**, aducându-l în scenă pe celebrul bandit englez.

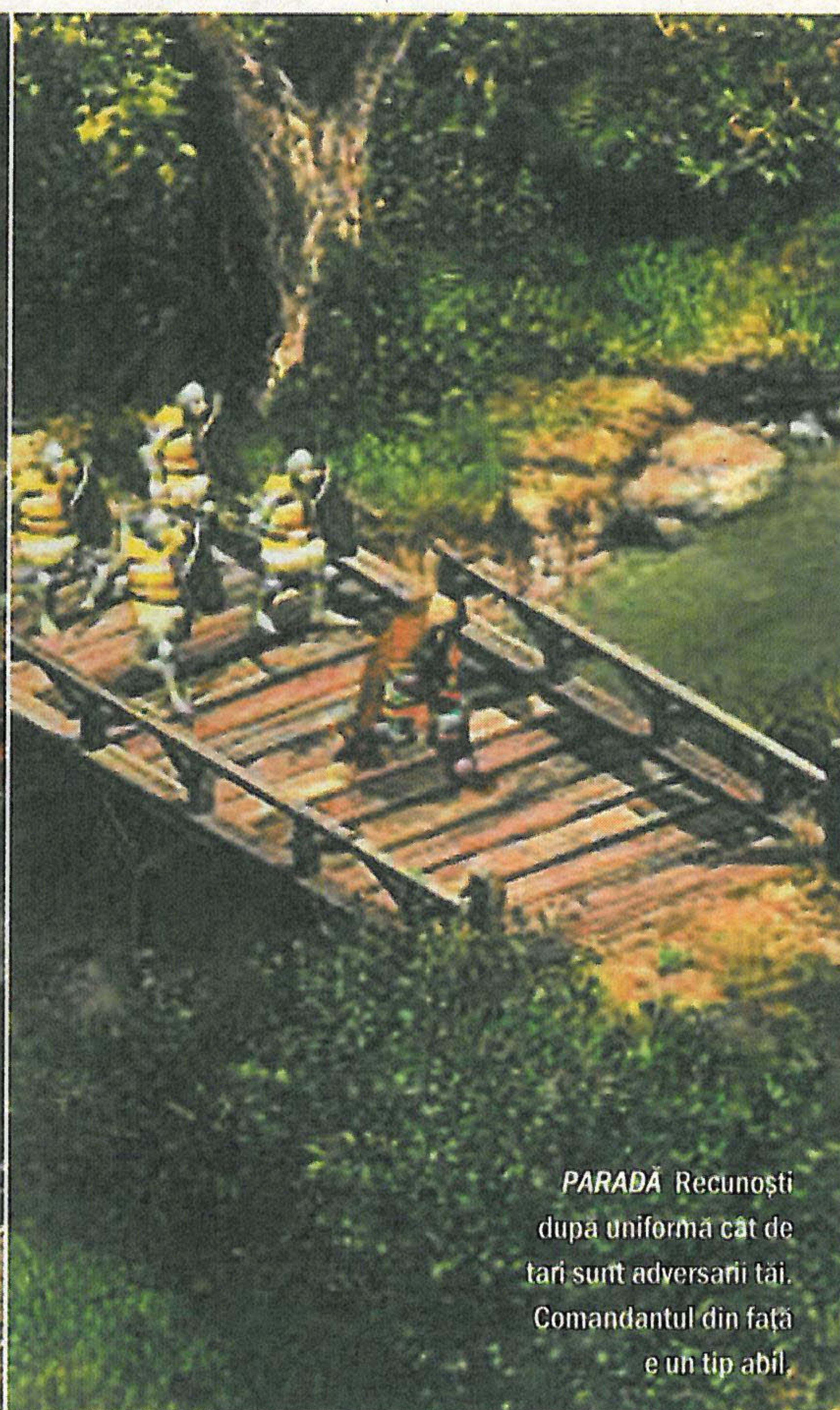
Cetatea medievală prin care Jean-Marc face să se strecoare eroii atrage atenția prin incredibilul rafinament grafic. În râurile care curg de-a lungul zidurilor orașului se oglindesc turnurilor, iar, pe mal, valurile se lovesc de stânci. În lumina sudului, peisajul este prezentat în culorile pastelate ale toamnei, iar pe morile de vânt se mișcă umbrele ramurilor copacilor. Mai mult plictisită decât cu un anume scop, o armată de halebardieri mășcăluiește pe drumuri. Animațiile sunt extraordinare. „Avem cam de două ori mai multe niveluri de mișcare decât în **Desperados**”, ne explică Andreas. Pentru fiecare dintre scene, graficienii au nevoie cam de o lună de lucru. Clădirile, arborii și obiectele precum gardurile sau fântânile arteziene sunt modelate la extrem, iar

apoi sunt integrate cu ajutorul programului de pictură în peisaj. Chiar dacă totul este în 2D (perspectiva poate fi mărită sau micșorată după bunul-plac), scenariile ne apar extrem de plastice și de naturale.

Pe monitor, Robin a fost văzut de un paznic care dă tonul la atac. „Nici un fel de problemă”, ne liniștește Jean-Marc Haessig și mișcă mouse-ul o dată în cerc; Robin se pregătește de contraatac. Ca și în **Black & White**, desenezi figuri pe ecran cu ajutorul mouse-ului, iar acestea încep să mânuiască sabia. Dacă toată desfășurarea luptei ți se pare prea plină de acțiune pentru un joc tactic, lași totul în seama programului. Atunci, valorile caracterului sunt hotărâtoare în privința victoriei sau înfrângerii (lupta de aproape, forța, sănătatea - toate se îmbunătățesc o dată cu trecerea timpului). Luptele nu devin niciodată banale: „Chiar

DAM-DAM-DA-DAM

Robin nu poate să-și lase aleasa inimii în brațele tipului întunecat, așa că se amestecă și el în nunta din York.



PARADĂ Recunoști după uniformă cât de tari sunt adversarii tăi. Comandantul din față e un tip abil.

dacă te iei la bătaie cu cinci sau șase adversari în același timp, nu te teme, căci doar trei luptă, iar restul își așteaptă rândul".

Producătorii de la Spellbound vor să introducă noutăți în genul RTT. Acestea încep de la control. Altfel decât la cei de la Pyro Studios, care folosesc aproape fiecare tastă pentru câte o acțiune, caracterele din **Robin Hood** au fiecare câte trei capacități speciale. Will Scarlet se apără de săgeți adunându-le în cutia sa ori contraatacă cu pietroaiele sale. Little John își face adversarul K.O., cară obiecte grele sau construiește camarazilor săi un adăpost. Toate celelalte acțiuni survin în urmă conținutului și pe baza derulării jocului. Un clic pe o ridicătură, și imediat toată trupa trece pe acolo.

Trei grade de dificultate sunt menite să-i pună la încercare atât pe începători, cât și pe profesioniști. La gradul cel mai redus, paznicii sunt neatenți, iar la cel mai

ridicat dau alarma la cea mai mică mișcare. În funcție de gustul și apetitul tău, poți rezolva fiecare misiune fie strecurându-te, fie lovind în stânga și-n dreapta. În varianta „clasică", e bine să te afli mereu în afara razei vizuale a paznicilor (dacă faci clic pe un soldat, vezi imediat raza lui vizuală). Poți să-i ataci pe la spate sau să le distragi atenția. Fratele Tuck, spre exemplu, atrage patrulele cu ajutorul vinului, până în cele mai întunecate ascunzișuri. Dacă preferi luptele, termină adversarii cu ajutorul sulitei și al săgeții sau în luptă dreaptă, cu sabia. Atenție: „Cel care se încumetă să devină prea brutal, pierde sprijinul locuitorilor", profetește Jean-Marc Haessig. Din rândul locuitorilor recrutezi bătauși înarmați care luptă de partea ta în misiuni. În astfel de intervenții, trebuie să ocupi o serie de puncte strategice. De exemplu, trebuie să termini un comandant al unei trupe de pază la un pod, pentru ca supușii tăi să poată da năvală asupra băieților și să asigure trecerea. Depinde de tine dacă vrei să-i ajuți ori să te grăbești spre următorul punct.

Celelalte 40 de misiuni prezintă povestea lui Robin și a oamenilor săi. Îl salvezi pe conducătorul țăranilor, Stuteley, o răpești pe iubita lui Robin, Lady Marian, chiar de la nunta cu urâciosul Guy de Gisbourne, și iei parte, incognito, la renumitul concurs de trageri cu arcul. Pe lângă misiunea principală, primești quest-uri mai mici pentru bonusuri. De pildă, trebuie să furi

comoara dusă de un cavaler bogat ori să-l ajuți pe Regele Richard. În fine, scopul urmărit e onoarea – să-l răscumperi pe Regele Angliei, care a fost luat prizonier. Și, desigur, să-i gonești pe cei răi, adică prințul John și șeriful de Nottingham. În noiembrie, poți da viață legendei.

**PRIMA IMPRESIE**

*Cea mai bună cale este să lași jucătorii să hotărască dacă doresc să-și croiască drum cu sabia sau să strecoare nevăzuți. În pădurea Sherwood își găsesc adăpost și cei care considerau **Commandos** prea dificil. Sper ca producătorii să valorifice bine superba poveste împreună cu dialoguri și secvențe intermediare.*

CIPRIAN COROIANU

Producător Spellbound
Distribuitor Wanadoo
Termen noiembrie 2002

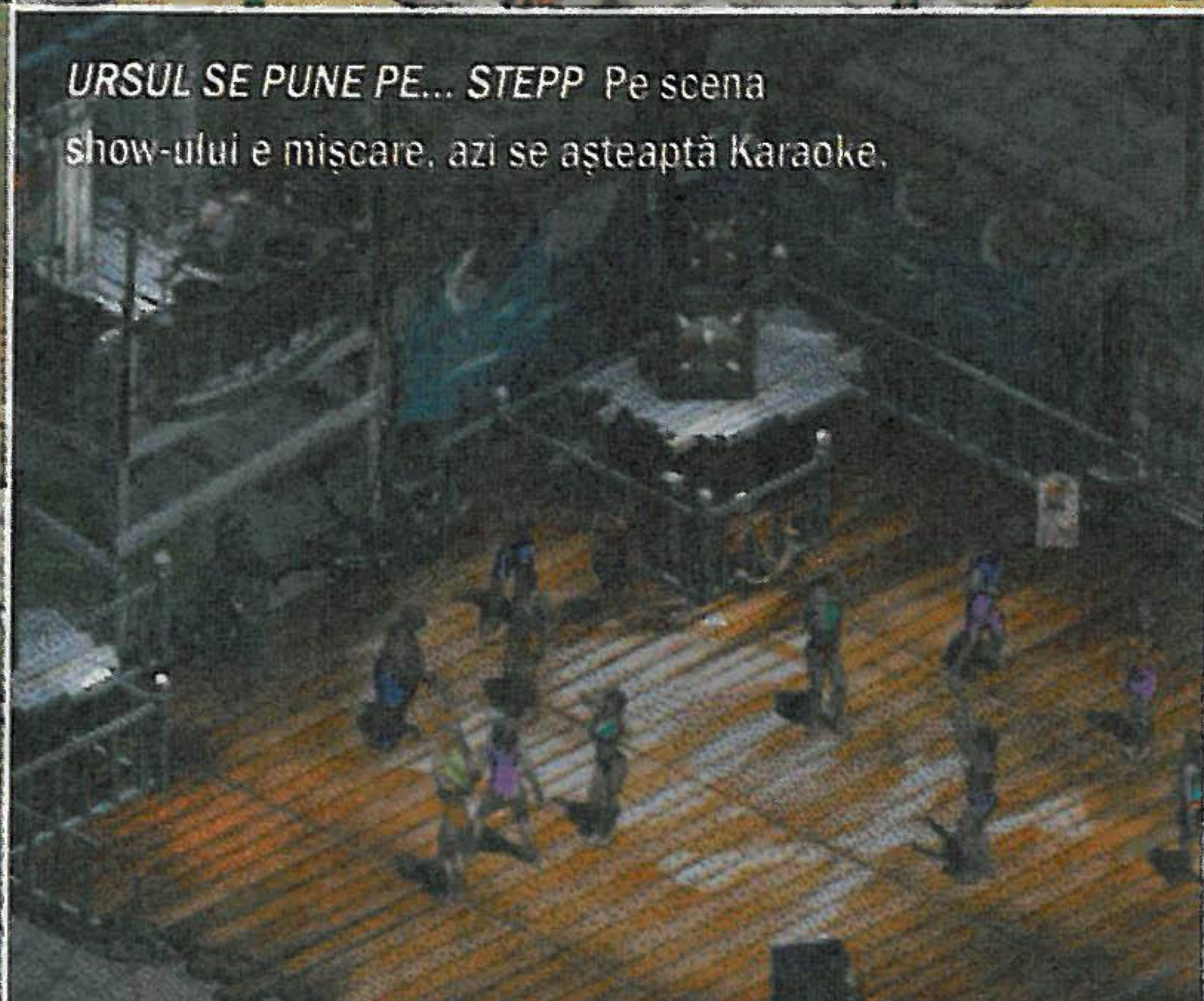
Beach Life



CENTRAL Hotelul e inima insulei. De aici ar trebui să se ajungă repede la toate punctele de atracție.



ÎNSETAT Fără bere nu e concediu. O stațiune modernă nu poate avea nicicând destule baruri. Beach - turiștii cei tineri îți vor mulțumi.



URSUL SE PUNE PE... STEPP Pe scena show-ului e mișcare, azi se așteaptă Karaoke.

De ești copt pentru insulă, uită de Mallorca - cu Beach Life ieși mai ieftin.

Vara e anotimpul tradițional în care jumătate dintre nemți își împachetează boarfele, se urcă în mașini, petrec ore în șir pe autostrăzi, în trenuri sau avioane - și totul doar pentru a ajunge undeva la capătul lumii unde să dea de câteva valuri pe o plajă albă. Să nu uit că tâmpiții de Meier de alături (Georgeștii) au fost tocmai în Caraibe. În cele 15 scenarii din **Beach Life** joci la fel - o hoardă de zăluzi dornici de concediu ajung taman pe insula ta și nu vor decât un singur lucru: să uite cât mai repede cu putință că la finele săptămânii se întorc la viața cotidiană. Intervențiile sunt variate. Fie transformi uriașa insulă în cel mai căutat Paradis al lumii, fie faci un salt în vechea stațiune și toată pata de pământ așteaptă să ridici un complex hotelier. Cu 50 de clădiri diferite menții turiștii în chef - să nu uiți că fiecare are dorințe individuale. Cine ar sta pe o plajă fără Beach-Bar sau Jet-Ski sau ar locui într-o stațiune în care seara s-ar închide terasele, iar întreaga viață de noapte ar

consta doar într-un pahar cu vin la ușa balconului? **Beach Life** nu se numește întâmplător Spring Break în USA - așa se numesc acolo și taberele College, în care își îmbată creierii și joacă Volley americance Teenager la Wet-T-Shirt-Contests și Dj-Gigs. Lucru de respectat, faptul că nici insula ta nu se descurcă fără un astfel de program de animație. Alt lucru obligatoriu este: mecanicul și coloana de salubritate care trebuie să mențină sănătoasă și curată întreaga oază de party. Voyeur-ismul este sprijinit de grafica drăguț detaliată. Vezi cum se iau la bătaie două tinere băute, le vezi culcându-se pe parchet sau

cuibărindu-se într-un colț. În ceea ce privește condițiile de hardware, **Beach Life** nu e pretențios: de la un Pentium 200 nu mai trebuie să-ți bați capul.



PRIMA IMPRESIE

Ideea lui Beach Life e originală iar primele scenarii jucate fac poftă. Sper că misiunile vor fi până la final atât de variate - căci altfel, totul devine rutină.

MARIUS TEPELEA

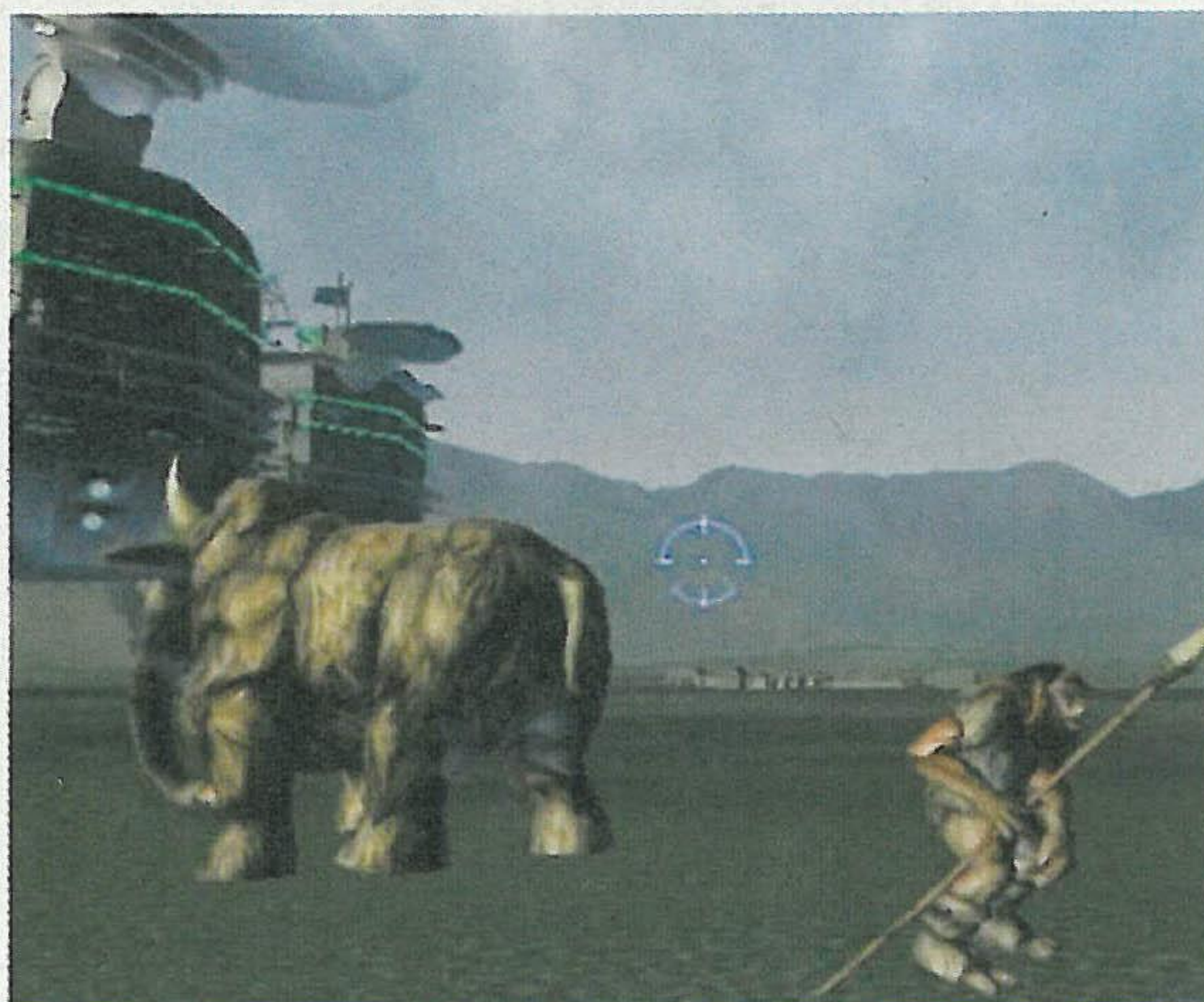
Producător Deep Red
 Producător Eidos
 Termen..... august 2002

ACTION

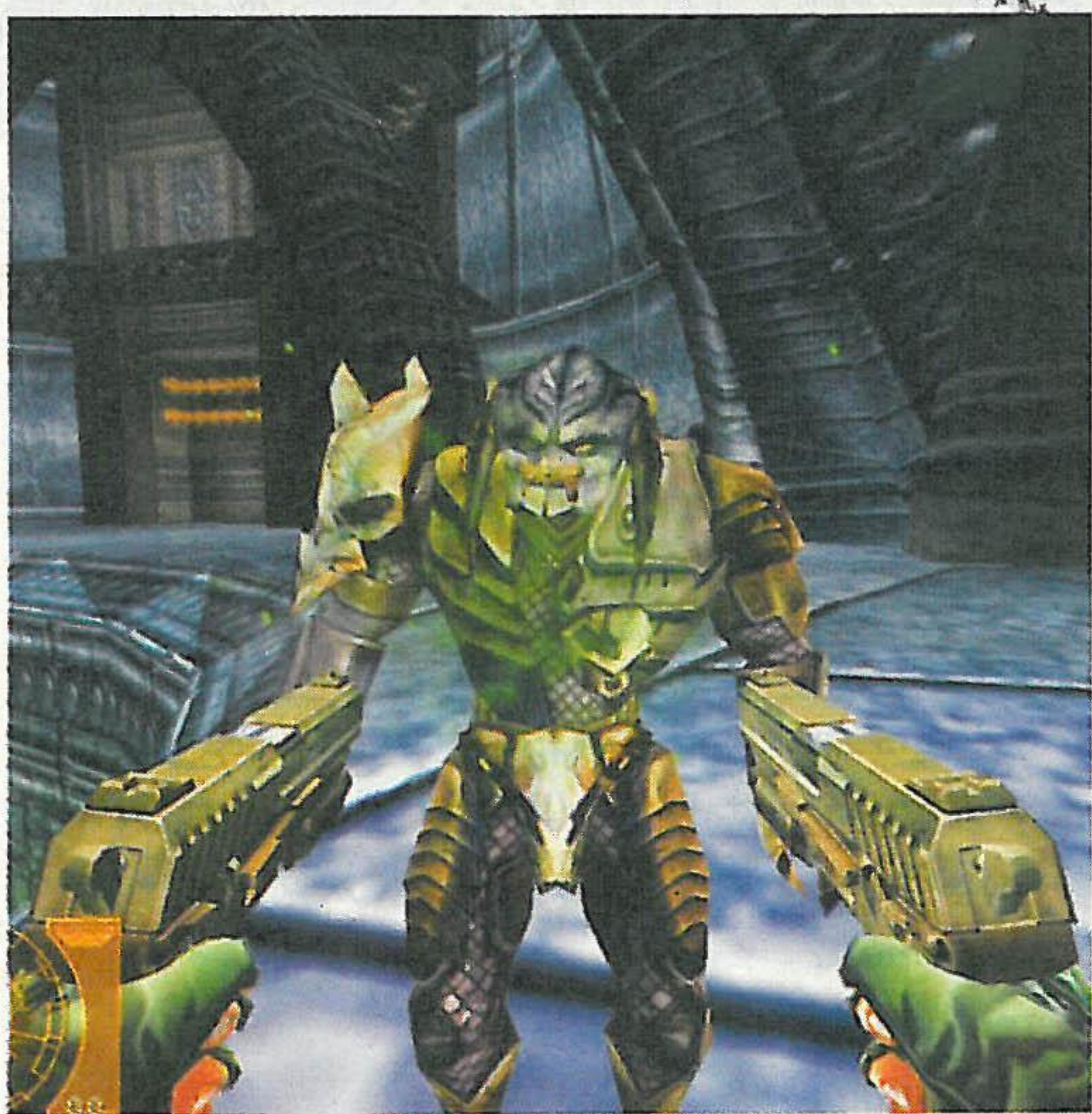
Ego-shooter | Action-Adventure | Jump & Run

X10

Faptul că deja lucrează la shooterul **Mace Griffin: Bounty Hunter**, nu-i împiedică pe producătorii de la Warthog să semneze un contract de publicitate cu Conspiracy Entertainment pentru un alt titlu action: **X10**. Viitorul shooter ne va băga în bocancii unui soldat trimis în misiune pe planeta X10. Însărcinat cu explorarea planetei necunoscute, curajosul nostru camarad va trebui să se descurce cu predatorii indigeni, facțiunile militare și intriga politică. Judecând după singurul screenshot pus în circulație, vom avea de-a face cu un shooter SF situat în epoca preistorică. Să sperăm că producătorii chiar știu ce fac.



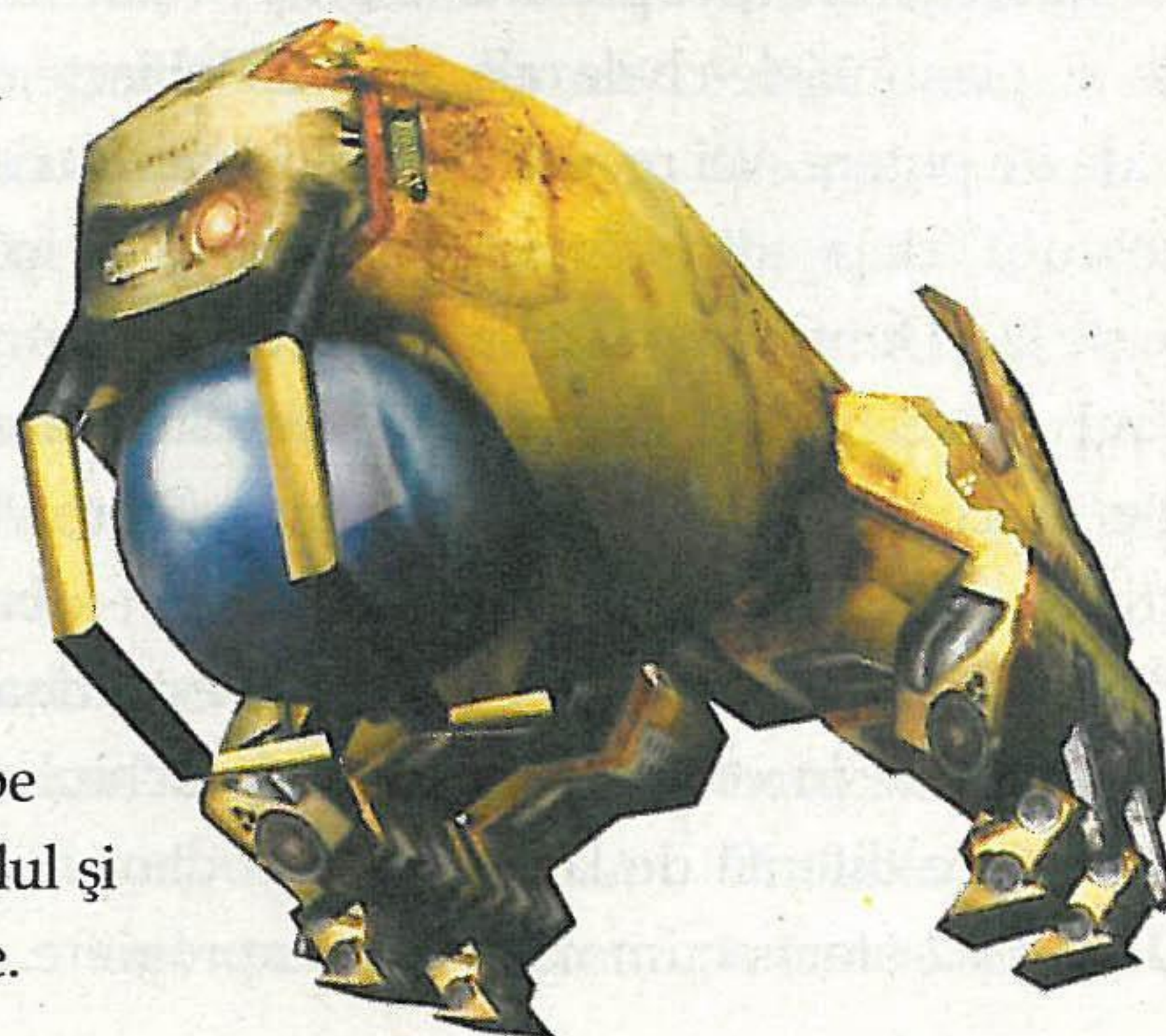
Aliens vs Predator III



Da, se pare că trio-ul teribil, **Alien**, **Predator** și **Marine** va ieși la plimbare pentru a treia oară. Iată ceva care ne face să aprindem deja flamethrower-ul. Ultimele vești de la Fox Interactive confirmă că a treia parte a seriei ne va ferici cândva. Dar nu începeți acum să fugiți prin cameră pretinzând că un pui de alien vă sfășie pieptul, pentru că va mai dura o vreme până la prima instalare. În afară de scurta lor confirmare, cei de la Fox Interactive nu au binevoit să furnizeze alte amănunte legate de joc. Totuși fanii nu trebuie să dispare încă, mai ales că add-on-ul **AvP2: Primal Hunt** pândeste deja după colț. Promis pentru august, va veni cu un story nou, nouă niveluri singleplayer și patru hărți multiplayer. Iar cât despre ce va conține a treia parte, noi punem pariu că va fi un FPS cu trei storyline-uri distincte, pentru fiecare dintre domnii **Alien**, **Predator** și **Marine**. Skirmish plăcut!

Aquanox: Revelation

Shooterul subacvatic al celor de la Massive Development aruncă balastul pentru a doua oară. Primele detalii oferite de producători ne prezintă câteva dintre vehiculele adâncurilor. Acțiunea se desfășoară sub valurile Atlanticului, oamenii scufundându-se în lumea **Aquanox** pentru a se salva de cataclismul unui război nuclear. În **Revelation**, tânărul pilot de submarin William Blake a pornit în căutarea comorii legendare a adâncurilor, aparținând faimosului său strămoș. Acest FPS se bazează pe un sistem de mișcare 3D asemănător cu cel din **Descent**. Originalul s-a concentrat excesiv pe detaliul grafic superb (cu cerințe pe măsură) și a cam neglijat controlul și corectarea bug-urilor, greșeli pe care sequel-ul promite să nu le repete.



Alte știri

Terminator 1, 2, 3...

Pregătiți-vă pentru o nouă porție de gaguri gen "I'll be back". Infogrames și-a adjudecat licența pentru jocurile inspirate din **Terminator 3: Rise of the Machines**. Gigantul francez lucrează deja la un titlu al seriei, **Terminator: Dawn of Fate**. Despre jocurile **Terminator 3** nu se cunosc încă detalii consistente, dar putem bănuși după acțiunea din partea a treia. John Connor, puștiul din T2, a crescut acum și devine ținta unei Terminatoare, un android femelă sau o **Terminatrix**. Genial! Ca să ne șocheze și mai tare, apare și **Arnă** pentru a-l proteja pe băiat etc., etc. Jocurile **Terminator 3** vor apărea vara viitoare, însoțind filmul.

Day of Defeat oficial

Mod-ul de **Half-Life**, bazat pe al doilea război mondial, a primit ștampila oficială de la Valve Software. Aceasta înseamnă că echipa Valve va conlucra cu team-ul lui **Day of Defeat** pentru a îmbunătăți substanțial mod-ul. Vestea coincide cu lansarea lui **Day of Defeat beta 3.0**.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor PC Games:

- 1 **Unreal Tournament 2003**
3D Shooter | august 2002
Infogrames
- 2 **Unreal 2**
Ego-Shooter | septembrie 2002
Infogrames
- 3 **Doom 3**
Ego-Shooter | noiembrie 2002
Activision
- 4 **Duke Nukem Forever**
Ego-Shooter | 2002
Take 2
- 5 **CS: Condition Zero**
Shooter tactic | iulie 2002
Vivendi Universal
- 6 **Halo**
Ego-Shooter | trim III, 2002
Microsoft
- 7 **Hitman 2**
3D Shooter | septembrie 2002
Eidos Interactive
- 8 **Deus Ex 2**
Action-Adventure | febr. 2003
Eidos Interactive
- 9 **NOLF 2**
Ego-Shooter | toamna 2002
Vivendi Universal
- 10 **Kreed**
Ego-Shooter | noiembrie 2002
Burut

NU IESE ÎN EVIDENȚĂ

Laboratoare secrete, baze militare, clădiri de birouri și backyard-uri sunt scene tipice din Deus Ex 2.

ARHITECTURĂ

Design-ul nivelurilor promite o adevărată delectare.

ȘI ACUM? E treaba ta cum te porți cu diferitele personaje întâlnite în cale. Deus Ex 2 poate fi jucat, după cum spun producătorii, fără pic de violență.

Deus Ex 2: The Invisible War

În timp ce prima parte a lui Deus Ex va fi acum chiar filmată, în acest an apare **continuarea mixturii neobișnuite de genuri** cu o libertate de joc și un story puternic.

Acum e oficial: În Deus Ex 2: The Invisible War nu vei mai prelua rolul lui J.C. Denton. După 20 de ani de la evenimentele din prima parte, vei prelua din nou un personaj manipulat genetic și echipat cu biomodule. Într-o lume care de-abia începe să-și revină după războiul conspirativ, într-o atmosferă corespunzător de apăsătoare, diferite fracțiuni politice aspiră la stăpânirea lumii. Scopul tău e să afli scopurile și personajele-cheie ale acestor grupări averse de putere. Vei revedea multe fețe cunoscute deja din prima aventură Deus Ex, pe J.C. Denton, pe fratele acestuia (da, Paul trăiește în această continuare) și pe guru-ul iluminatilor, Tracer Tong. Acțiunea se desfășoară în Germania, în Egipt și în Antarctica; stilul grafic întunecos se menține în continuare. Evoluția acestor întâlniri e diferită de la un caz la altul, căci Deus Ex 2 oferă acum mult

mai multă libertate de acțiune decât prima parte. "Este posibil să termini jocul fără a scoate măcar o singură dată arma", ne asigură Warren Spector. În mod corespunzător, au fost dezvoltate și mai mult posibilitățile de strecurare și de securitate. Lucrul este posibil datorită tehnologiei engine-ului Unreal Warfare și capacităților acestuia de a calcula umbre dinamice în timp real. Dacă, de exemplu, împingi unele obiecte, apar noi umbre pe care le poți folosi pentru a te adăposti. La fel de pus la punct e și comportamentul adversarilor, explicat de Warren Spector printr-un exemplu: „santinelele au un fel de „clopot de alarmă” care – în funcție de ce se întâmplă în jurul lor – bate diferit.” Dacă un inamic te zărește doar o fracțiune de secundă cu coada ochiului, el se va neliști mai puțin decât dacă ai detona o grenadă în imediata lui apropiere. În dialogurile cu personajele

din joc, întrebările și răspunsurile tale influențează derularea jocului, ducând la diferite story-line-uri.



PRIMA IMPRESIE

Mă voi strecura în redacție mai ceva ca dragul nostru Denton, în ziua în care vom primi jocul. Trebuie să pun mâna pe el înaintea colegilor mei, deveniți NPC. Sper ca abilitatea mea de lock-picking să mă ajute să sparg lacătul dulapului. Uf, am început deja să re trăiesc senzațiile din Deus Ex.

CIPRIAN TORJ

Producător Ion Storm
Distribuitor Eidos Interactive
Termen februarie 2003

James Bond 007: Nightfire

DĂ-I FRATE! Nu e cea mai fină modalitate englezească însă nu contează: James Bond își croiește cale cu argumente fierbinți.

SPORTIV Atunci când trebuie să întreprinzi acțiuni de genul celei din imagine, perspectiva camerei se schimbă în mod automat.

INTRUS Pătrunderea neobservată în clădiri străine face parte din sarcinile standard în **Nightfire**.

Gearbox Software
prepară un
cocktail atractiv,
însă scuturat
pe măsură!

His name is Bond. James Bond. Sarcina lui: să oprească răufăcătorii în tentativa lor de a cuceri și a conduce întreaga lume. În cazul **Nightfire**, numele răului este Rafael Drake. Te confrunți cu el pe parcursul a 20 de misiuni, cu toate că nu-l dobori decât la final. Intervențiile tipice ale lui Bond se desfășoară în ambiente variate: în îndepărtații Alpi, în adâncurile Pacificului de Sud și chiar în spațiu. Asemănător lui **No One Lives Forever**, un gameplay tipic al unui ego-shooter este dezvoltat cu ajutorul opțiunilor tactice. Dintr-un laborator „Q” primești un ceas de mână cu laser integrat. Sau o pereche de ochelari Röntgen, cu ajutorul cărora poți vedea dacă și cu ce este înarmat un adversar sau poți ghici ce se ascunde în spatele unei uși. Fiind atât de bine dotat, normal că treaba devine mai ușoară, mai ales atunci când trebuie să te infiltrezi în spații bine păzite ori atunci când ai de a face cu mai mulți adversari.

Cu toate că producătorii folosesc o versiune mult îmbunătățită a vechiului engine grafic **Half-Life**, lumea înconjurătoare exterioară și interioară arată foarte bine – fără a atinge însă nivelul gradului de detaliu din **Unreal-Warfare** sau **Doom 3**. Atmosfera este 100% spy-movie: secvențele intermediare și soundtrack-ul dinamic fac ca jocul să se deruleze ca un film. Această impresie e întărită de poziționarea camerei care, în funcție de acțiunile speciale întreprinse, trece automat în perspectiva cea mai bună. Cu părere de rău, trebuie spus că nu vei ajunge în postura de urmăritor conducând autovehicule – acest feature nu este disponibil, fiind rezervat doar

proprietarilor consolei. În modul multiplayer ne putem bucura de participarea a până la 32 de jucători. Producătorii nu au menționat încă variantele care se vor alătura sistemului de joc Deathmatch. De asemenea, nu se știe dacă Dominique, adică Bond-Girl, e prezentă doar pentru a crește acel Babe-factor sau dacă va prelua și un rol important în story.



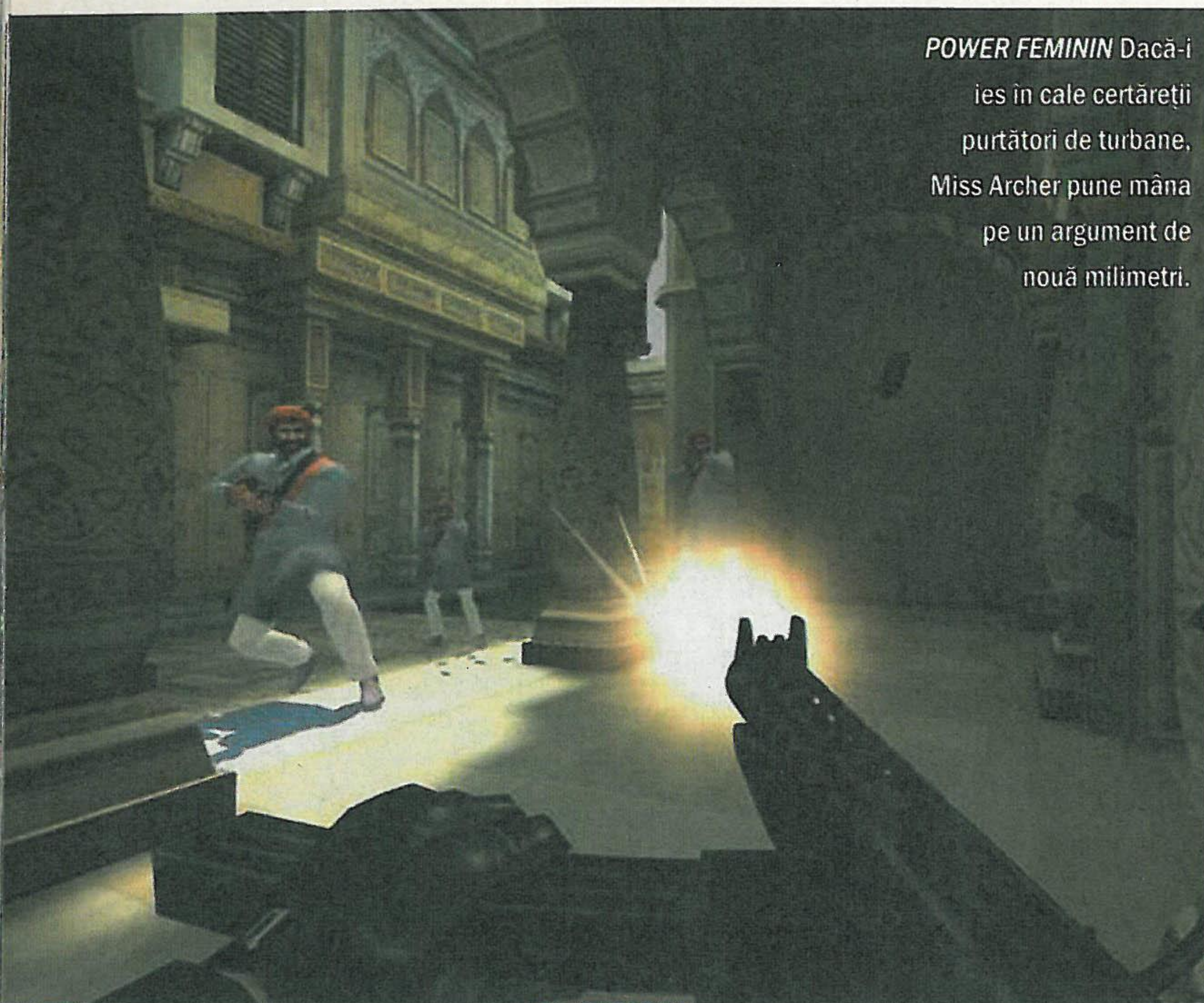
PRIMA IMPRESIE

Se anunță mare rivalitate între spioni: James Bond dă în Cate Archer cu sete. Care sunt sorții lui de izbândă vom stabili mai încolo. Deocamdată, e avantaj Archer, căci atmosfera incitantă din **NOLF** este un lucru sigur. Așa că, Bond are nevoie de mai mult decât gadget-urile sale obișnuite pentru a ne cuceri.

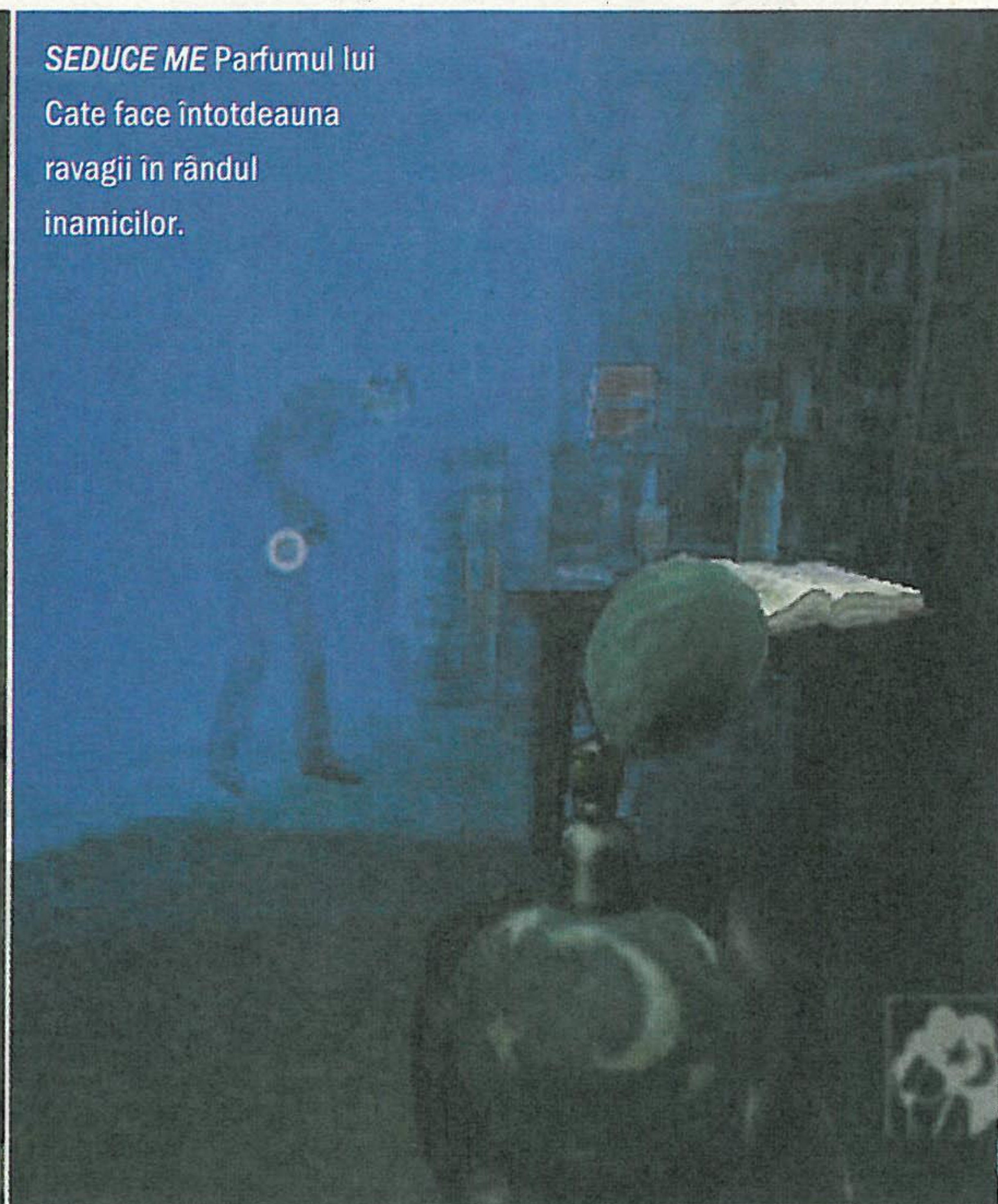
CIPRIAN TORJ

Producător.....Gearbox Software
Distribuitor.....Electronic Arts
Termen de apariție.....decembrie 2002

NA, POFTIM! Tipii ăștia au furat elicopterul iar eu nu trebuie decât să-i opresc. De-ar fi numai asta!



POWER FEMININ Dacă-
ies în cale certăreții
purtători de turbane,
Miss Archer pune mâna
pe un argument de
nouă milimetri.



SEDUCE ME Parfumul lui
Cate face întotdeauna
ravagii în rândul
inamicilor.

No One Lives Forever 2

La E3, premiul
pentru cea
mai "bună"
armă a fost
acordat celor
de la
Monolith:
frumoasa Cate
Archer își pune
la punct
adversarii
folosindu-se de
coji de banane.

Toată hala e dominată de jocuri în care trebuie să-ți lichidezi inamicii apăsând pe trăgaciul unor mitraliere, aruncătoare de rachete sau diverse arme futuriste. Standul lui **No One Lives Forever 2** părea să aducă o adiere proaspătă, care schimba parcă aspectul coridoarelor expoziției. Cate Archer, eroina ego-shooterului, în loc să se folosească de Desert Eagle sau de Bazooka, preferă arme mai delicate cum ar fi umbrela sau rujul de buze. Atmosfera creată e captivantă și cara-ghioasă, exact ca în timpul vizionării unui film ca *The Avengers* sau *Austin Powers*. Ceea ce a rămas neschimbat față de versiunea precedentă este principiul jocului: te folosești de pistoale de calibru mic, dotate cu amortizor, și umbli pe vârfuri pentru a traversa nevăzută și neuzită nivelurile. Ce e nou? Faptul că abilitățile personajului se conformează stilului tău de joc, o caracteristică împrumutată din RPG-uri. De exemplu dacă te bazezi mai ales pe luptă, merită dezvoltate attribute care influențează precizia tirului. Dar, dacă în locul confruntărilor directe preferi să te strecoți pe lângă adversari, dezvoltă-ți abilitățile de spion. **No One Lives Forever 2** e primul joc dintr-o lungă serie care folosește noua tehnologie Jupiter a celor de la Monolith. Jupiter nu este altceva decât versiunea dezvoltată a cunoscutului engine Lithtech. Nu depășește încă cu nimic miraculoasele **Unreal 2** sau **Doom 3**, însă poate concura cu orice shooter actual. Sunt impresionante mai ales scenele imense desfășurate în aer liber și texturile, respectiv efectele cu care este redată apa. Tehnologia Jupiter nu este responsabilă doar pe pentru grafică, ci oferă și o mai mare libertate jucătorului. Agentul Cate poate acum interacționa cu numeroase elemente ale mediului înconjurător: poate sparge becurile, poate dispărea nevăzută sau poate căuta prin dulapuri și sertare după diverse obiecte folositoare.

Programatorii sunt foarte mândri de AI-ul ridicat cu care au înzestrat personajele controlate de calculator, caracteristică care va înlocui secvențele

scriptate. Fiecărui camarad sau inamic i-a fost implantat un anumit mod de comportament. Astfel un paznic va patrula, va arunca o privire asupra teritoriului și va mai face câte o pauză de țigară. În cazul în care te descoperă încearcă să cheme ajutor, s-o ia la goană sau pur și simplu să te atace. Dacă ai noroc, va aluneca pe cojile de banane pe care i le-ai aruncat cu candoare sub picioare...



PRIMA IMPRESIE

Partea a doua a jocului seamănă și mai mult cu o parodie a filmelor *James Bond*. Introducerea abilităților care reflectă stilul de joc al fiecăruia personalizează și mai mult această joacă "de-a spionul".

ERDEI JĂCINT

Producător.....Monolith
Distribuitor.....Vivendi-Universal
Termen de apariție.....toamna 2002

TREABĂ FĂCUTĂ
CU CAP Exact ca
în filme, pătrundeți
în decoruri exotice.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Bărbatul cu pălărie
și bici **se aventu-
rează, bate în
stânga și-n
dreapta și rezolvă
puzzle-uri**
în această
aventură în stil
Tomb-Raider.

La E3 nu au putut fi văzute decât primele două părți. La fel ca și în **Turnul din Babel**, Lucas Arts se axează și în **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** mai mult pe acțiune decât pe adventure. Astfel, te avânți cu Indy într-o hara-babură de nedescris, în care dobori avioane de vânătoare, umbli pe străzile din Hong Kong, unde ai parte de urmărituri ca în filme sau înoți prin marea chinezească. În special, trebuie să dovedești că ai calități de boxer. Căci renumitul arheolog nu se bazează doar pe biciul său năprasnic, ci mai face, din când în când, și uz de scaune, lopeți sau picioare de la mese. Oponentii tăi, niște comisari ordinari ai Gestapo-ului, și bineînțeles, niște hoți de comori fără scrupule, ți se împotrivesc cu o serie întreagă de stiluri de luptă. Pe alocuri, aventura lui Indy se joacă la fel ca pe o consolă de bătaie de genul **Virtua Fighter**. În perspectiva **Tomb Raider** absolvești o serie de examene de capacitate - spre exemplu, trebuie să scapi dintre ruinele aflate în prăbușire ale unui templu - în care te folosești de bici pentru a trece peste obstacole sau te cațeri pe diferitele plante. În căutarea unei perle negre magice, călătorești în

zece niveluri prin întreaga lume - vizitezi în Praga cetatea decăzută de 30 de ani, te scufunzi sub un palat în apropiere de Istanbul și cercetezi o fortăreață înălțată în munții Chinei. Scenele variate și pline de fantezie îi aduc în scenă pe producătorii de la The Collective (**Deep Space Nine: The Fallen**) cu engine-ul lor 3D care, trebuie să recunosc, nu prea atinge tehnica actuală a shooterelor.



PRIMA IMPRESIE

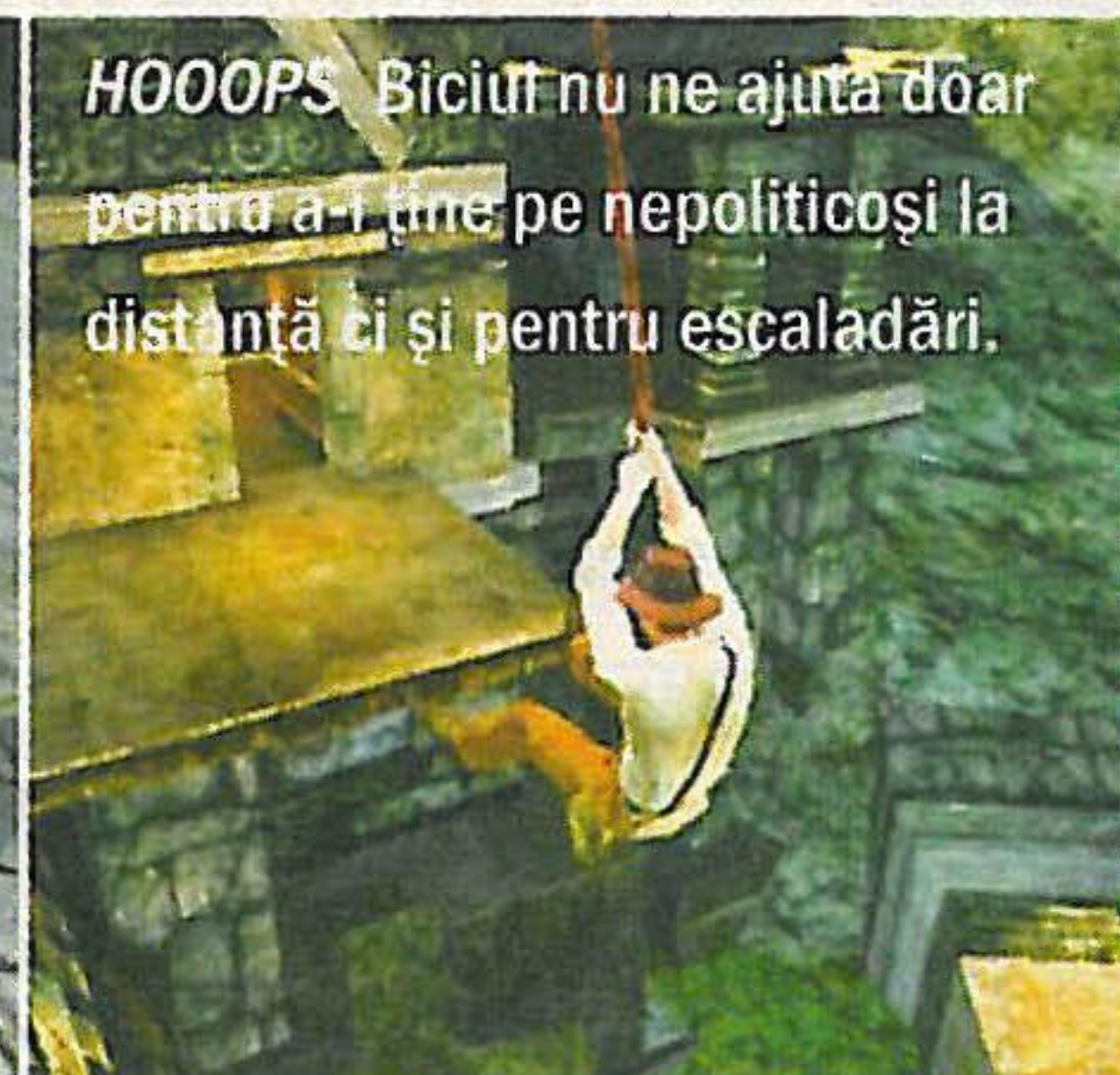
Deja o somitate printre gestapoviști, Indy "Zbiciul" își continuă aventura căutând o perla nera prin peisaje exotice și ruine antice. Cu pălăria de fetru trasă pe ochi, vom scruta împrejurimile mai atent decât înainte, căci puzzle-urile par a fi mai dificile de această dată. CIPRIAN TORU

Producător.....LucasArts
Distribuitor.....Necunoscut
Termen de apariție.....toamna 2002

IA D-ACI!
Când i se
termină
muniția de
la pistol,
Indy trebuie
să recurgă la
vechile
metode.



HOOOPS Biciul nu ne ajută doar
pentru a-i ține pe nepoliticoși la
distanță ci și pentru escaladări.



MAI MULTĂ... MARE Și sub apă
ne așteaptă comori - și pericole.



ÎN UZINĂ Pentru scenele de fabrică, modelul este centrala nucleară de la Cernobâl.

CAMUFLAJUL AJUTĂ Mutanții reacționează la contraste și mișcări, astfel că puteți să vă înșelați atunci când e vorba de camuflaj.

ÎNDRĂGOSTIȚI DE DETALIU Pentru prezentarea tânărului din imagine sunt necesare 10.000 de poligoane.

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost

Când **un grup de tineri călătorește pentru cercetări tocmai la Tschernobyl**, nu înseamnă neapărat că acest lucru se desfășoară în folosul științei.

Alexey Sytyanov și colegii săi s-au predat de bunăvoie zonei catastrofei din jurul reactorului atomic, pentru a vedea la fața locului atmosfera și arhitectura aceluși sit nefericit. În S.T.A.L.K.E.R., reactorul explodează pentru a doua oară, iar jucătorul se află în rolul conducătorului unei trupe speciale care trebuie să afle cum s-a ajuns la această situație: un cercetător care pare să se fi ținut folosește radioactivitatea liberă pentru a crea mutanți de animale și oameni pe care să-i folosească în scopuri personale dubioase. Zone uscate, obiecte de artă valoroase, capcane ucigăse și multe altele te așteaptă în rolul soldatului cu buzunarele goale care mai trebuie să și doteze întreaga trupă cu arme. La fel ca într-un RPG, și aici întâlnești locuitori „tari de cap” care îți mai dau totuși niște informații despre obiectele de artă sau arme în schimbul unor parai.

S.T.A.L.K.E.R. aparține noii generații de ego-shootere care au făcut furori la E3. Cu exact 100.000 de poligoane pe imagine, bump-maps pentru fețele jucătorilor și suprafețe de joc pline de surse de lumină, iată că și engine-ul X-Ray vine să pună în umbră enginele grafice folosite în prezent. Scena lui S.T.A.L.K.E.R. este compusă din 20 de kilometri pătrați de peisaje, orașul Prypjat cu toate casele părăsite, mașini care mai funcționează, șalupe și elicoptere. Jucătorul se află în căutarea mutanților și a cercetătorului, care, de asemenea, sunt reprezentați fiecare cu 100.000 de poligoane. Și cei 15 membri ai echipei, care sunt comandați ușor prin câteva taste și cu ajutorul mouse-ului, arată la fel de reali.

Deoarece același lucru este valabil și pentru peisaje, imediat cum începi jocul, atmosfera te prinde iremediabil. Totul devine și mai înfricoșător când stai față în față cu unul dintre puținii adversari. Deoarece aceștia văd, aud și pot cere întăriri prin telepatie, te îndemn doar să dai dovadă de mare atenție – totul e o suprasolicitare pentru nervi.



PRIMA IMPRESIE

Vestile de la E3 ne-au convins că S.T.A.L.K.E.R. este ușor de manevrat și arată și suficient de bine pentru a ne incita. Ceea ce rămâne învăluit în mister este gameplay-ul. Ne va ține acest joc pe lângă calculator sau vom prefera o excursie tematică la Cernobâl?

CIPRIAN TORU

Producător.....GSC Game World
Distribuitor.....Russobit
Termen de apariție.....octombrie 2003

ADVENTURE

RPG | Adventure

Face of Mankind

Este titlul unui nou MMORPG a programatorilor germani de la Duplex Systems. Jocul promite să revoluționeze genul mixând laolaltă gameplay-ul shooter-elor first-person cu un sistem economic complex. E ca și cum am pune într-un vas niște picături din *Evequest*, o părticică din *Quake* și niște boabe de *Tycoon*. Povestea de bază este una destul de simplă: după atacul asupra coloniilor spațiale de către o specie necunoscută de extraterestri, pământeni se tem de o eventuală invazie a Terrei. Mercenarii se grupează în calnuri, fiecare grupare având ideile proprii despre salvarea coloniilor și a planetei mamă. Vei parcurge misiunile purtând costum Armani și înarmat cu



un pistol laser, sub tutela uneia dintre cele zece companii-gigant. Jucătorii vor avea controlul total asupra a trei instituții guvernamentale, patru companii și trei dintre clanurile principale. Termenul de apariție este încă necunoscut.

Salamambo

Este titlul noului joc de aventură produs de Cryo Interactive. Programatorii francezi s-au inspirat din benzile desenate de Druillet, inspirate de romanul *Salambo* a lui Flaubert. Producătorii n-au dat prea multe detalii, dar se știe că acțiunea se petrece în 264 d.H. când marele Hanibal plănuia să invadeze Roma. Mercenarii cartaginezi se revoltă împotriva conducătorului lor și pornesc o adevărată răsccoală. Vei intra în rolul lui Spendius, un sclav fugar, care se alătură rebelilor. *Salamambo* va fi o aventură old-school combinată cu o grafică modernă. Jocul va apărea în toamna acestui an.



Blizzard vs. Hackers

Recent marele producător de jocuri, Blizzard, a anunțat că va lua noi măsuri de protecție pentru a preveni atacurile împotriva battle.net-ului. Vizat este în special RPG-ul de mare succes *Diablo 2*. Jucătorii prinși în timpul folosirii unor trucuri în timpul partidelor vor fi restricționați. Astfel se va forma o sub-comunitate de hackeri, care se vor putea juca doar între ei. Identificarea farsorilor se va face pe baza contului și CD-key-lui. Pentru mai multe informații vizitați pagina oficială a lui Blizzard sau battle.net-ul.



Alte știri

Dark Age of Camelot: Shrouded Isles

După succesul obținut de *Dark Age of Camelot*, producătorii de la Mythic Entertainment s-au decis să scoată un add-on: *Shrouded Isles*. Numele acestui add-on se referă la noile insule de pe coasta lui Midgard, Hibernia și Albion. Pachetul va include noi clase de personaje, noi rase și teritorii virgine. În plus, a fost îmbunătățită animația vrăjilor și texturile au devenit mai variate și mai detaliate.

Divine Divinity

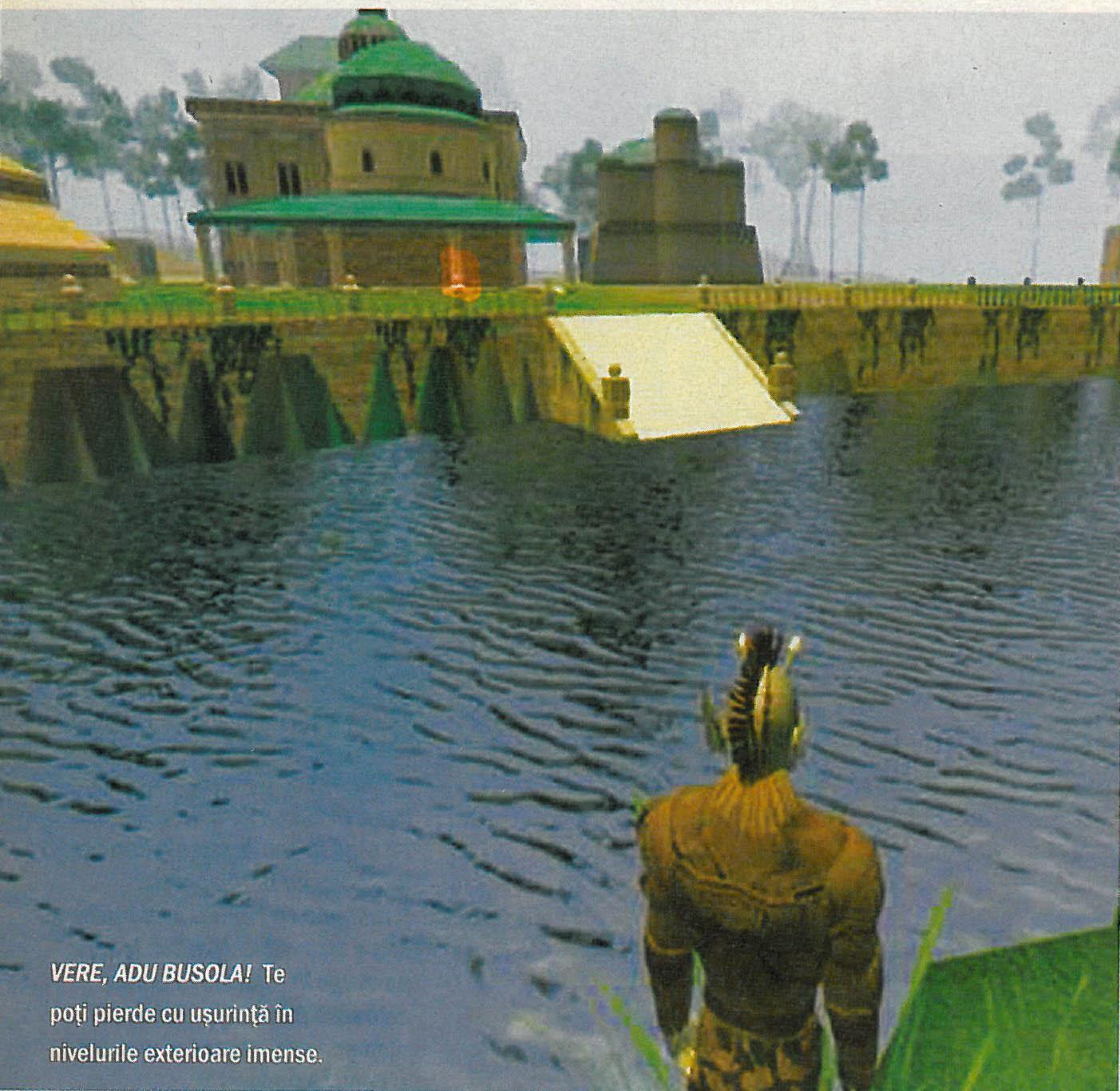
Pe site-ul oficial al jocului, producătorii de la Larian Studios, au anunțat că *Divine Divinity* a ajuns în sfârșit gold. El va apărea pe rând în marile țări ale Europei, începând cu Germania și terminând cu Franța. Aventurile de pe tărâmul lui Rivellon le vei parcurge în rolul unuia dintre cele șase personaje. Printre numeroasele inovații se numără și controlul deosebit caracterelor.

BAROMETRU

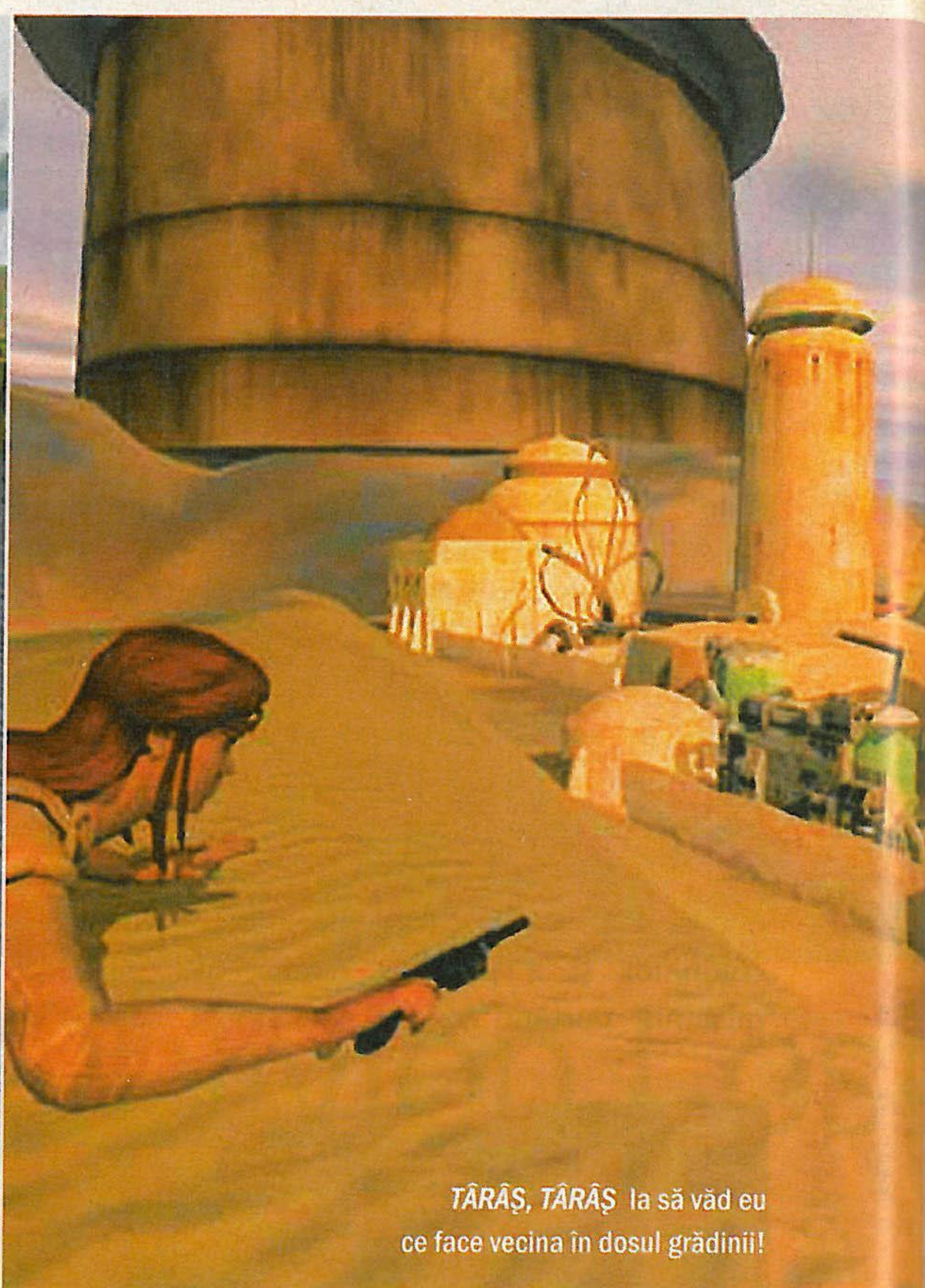
Cele mai așteptate jocuri de aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 **Icewind Dale 2**
RPG | septembrie 2002
Black Isle
- 2 **Gothic 2**
RPG | octombrie 2002
Jowood
- 3 **Broken Sword 3**
Adventure | august 2003
Revolution
- 4 **World of Warcraft**
Online-RPG | noiembrie 2003
Vivendi-Universal
- 5 **Star Wars: Galaxies**
Online-RPG | decembrie 2002
Lucas Arts
- 6 **SW: Knights of the Old Republic**
RPG | februarie 2003
Lucas Arts
- 7 **Simon the Sorcerer 3**
Adventure | a apărut
Vivendi-Universal
- 8 **Runaway**
Adventure | t. necunoscut
necunoscut
- 9 **Lionheart**
RPG | decembrie 2002
Reflexive
- 10 **Full Throttle 2**
Adventure | august 2003
Lucas Arts

Star Wars Galaxies



VERE, ADU BUSOLA! Te poți pierde cu ușurință în nivelurile exterioare imense.



TĂRĂȘ, TĂRĂȘ la să văd eu ce face vecina în dosul grădinii!

Regatul meu pentru o galaxie Star Wars!

În ultimii ani programatorii de la Verant Studios, cunoscuți prin jocul Everquest, s-au închis în cămăruța lor și în cea mai mare tăcere au început lucrările la **Star Wars Galaxies**. Jocul se desfășoară în perioada dintre "A New Hope" și "Empire Strikes Back", când conflictul dintre forțele binelui și răului era cel mai tensionat. Jocul e mult mai simplu decât Everquest sau Dark Age of Camelot. De exemplu, nu există clase de personaje strict definite. Jucătorii nu-și pot stabili clasa și profesia la începutul jocului, acestea formându-se ulterior pe baza skill-urilor însușite. Poți să devii orice îți dorești: vânător de capete, mecanic, fermier, muzician, coafor sau orice altceva. Dacă te plictisești de o meserie o poți schimba în favoarea alteia. O altă diferență majoră față de MMORPG-urile actuale este faptul că rasa nu condiționează în nici un fel evoluția personajului și nici cariera acestuia. Datorită libertății din joc te vei putea alătura atât "băieților buni", cât și părții întunecate. Fiecare misiune a jocului este diferită și o primești în funcție de aptitudinile tale de bază. De

asemenea, jucătorii pot să-și dea misiuni între ei. Dacă ai noroc poți să primești misiuni chiar de la Han Solo, Jabba The Hut, Boba Fett sau însuși Darth Vader. Posibilitatea de a te întâlni cu Luke Skywalker se va ivi foarte rar, dar și mai rar vei avea oportunitatea de deveni tu însuși un cavaler Jedi. Doar cei talentați și cei care trec de antrenamentul deosebit de greu vor ajunge un maestru asemeni micuțului Yoda. Datorită engine-ului grafic folosit, producătorii au posibilitatea de a reda peisaje exterioare imense. În plus terenul din joc este aproape în totalitate deformabil și destructibil. Dihăniile, peste o mie de specii, cu care vei avea de-a face par atât de vii încât l-ar convinge și pe David

Attenborough. Unul dintre acestea este Dewback-ul, pe care-l poți prinde, îl poți îmblânzi și antrena, ca pe urmă să-ți servească ca mijloc de transport. Nu uita însă că vietățile aflate în proprietatea ta trebuie hrănite și îngrijite. Jocul va apărea în toamna anului viitor. Până atunci, Forța fie cu tine!



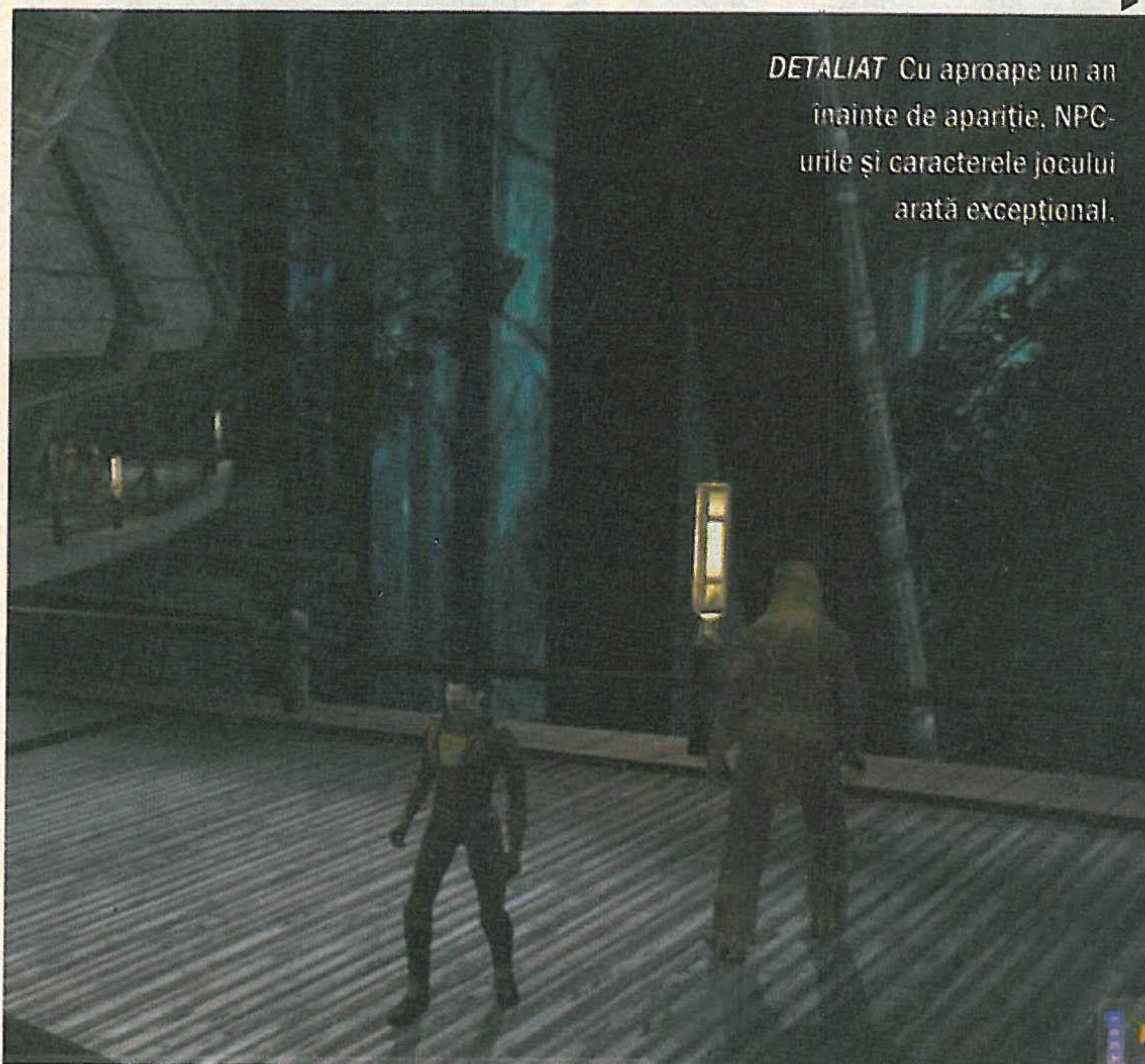
PRIMA IMPRESIE

Jocul este atrăgător mai ales pentru fanii seriei **Star Wars**. E timpul să ștergeți praful de pe săbiile laser și să vă creșteți șuvițele de padawan.

ERDEI JÁCINT

Producător Sony Online Entertainment
Distribuitor Electronic Arts
Termen..... decembrie 2002

Star Wars: Knights of The Old Republic



DETALIIAT Cu aproape un an înainte de apariție, NPC-urile și caracterele jocului arată excepțional.



IMAGINE ÎN LUMINĂ Un Jedi autentic nu iese din casă fără arma sa. În timpul luptelor poți folosi diferite combinații de atac.

Fanii Star Wars cunosc vechea republică doar din auzite - în fine **poți călători personal în timpul în care a început totul.**

Cinci filme, rafturi pline cu cărți și cutii pline cu figuri de acțiune - dar până în prezent nici un RPG. Și iată că lumea Star Wars, prelucrată incredibil de detaliat, se anunță și pentru acest gen. Pare-se că între timp a observat și George Lucas acest lucru și trimite în concurs, pe lângă RPG-ul online *Galaxies* și jocul single *Knights of the Old Republic*. Producătorii îi preiau pe Bioware, cei ce au realizat *Baldur's Gate* - desigur nu e o alegere greșită, deoarece canadienii au dovedit din nou cu *Neverwinter Nights* că își cunosc bine meseria. Acțiunea din *Knights of the Old Republic* se desfășoară cu 4.000 de ani

înainte de apariția lui Luke Skywalker, Han Solo & Co. În mijlocul unei povestiri care nu este liniară se află marele conflict între partea bună, Jedi, și cea întunecată Sith. Distracția de care ai parte alături de până la trei caractere, pe care le recrutezi din câteva clase exotice precum comercianți, vânători de recompense și jucători de noroc. Din păcate, Bioware nu dezvăluie până în prezent mai multe detalii, sigur este însă faptul că jocul se va desfășura pe planete cunoscute precum Tatooine și că, indiferent de partea cui vei fi, acțiunea se va desfășura în mod diferit. Luptele se derulează în timp real, poți apăsa pauza când poțestești și poți intra în acțiune cu o serie de atacuri speciale viu animate - vor exista chiar și duelurile cu săbiile laser. Paleta de adversari este mare: droizi de luptă, alieni și, desigur, Jedi care au trecut de partea întunecată. Apropo de Jedi: un joc Star Wars fără calitățile speciale ale unui Jedi ar fi plictisitor și de aceea poți distruge dușmanul și cu binecunoscutele atacuri în care folosești Forța.

Întâmplările se desfășoară - asemănător lui *Gothic* - din perspectiva 3rd person, iar modelele personajelor arată încă de pe acum extraordinar.



PRIMA IMPRESIE

Era și timpul. Un RPG în universul Star Wars și produs chiar de cei care au realizat și saga Baldur's Gate - nimic nu poate merge strâmb. Cu toate acestea, secretele celor de la Bioware mă cam pun pe gânduri...

CIPRIAN COROIANU

Producător.....Bioware
Distribuitor.....Electronic Arts
Termen de apariție.....martie 2003

Lionheart

GRAFICĂ MULTIDIMENSIONALĂ

Decorurile sunt pre-rendered, iar caracterele și efectele sunt tridimensionale.

LIONHEART: VOYAGER

Plimbările nocturne prin orașe fac o deosebită plăcere! Purtarea unei săbii este însă obligatorie.

CĂLĂTORII MARITIME Pentru a ajunge în cele 80 de locații ale Europei medievale, va trebui să te urci și la bordul unor vapoare.

Cum ar fi fost
dacă Inchiziția s-ar
fi luat la bătaie,
pe bune,
cu vrăjitoarele?
**Action RPG-ul
inspirat din
celebra serie
Fallout vă va da
răspunsul.**

Programatorii de la Black Isle Studios, care și-au făcut renume cu capodopere precum *Baldur's Gate 2*, împreună cu taticienii de la Reflexive Entertainment, făuritorii lui *Star Trek Away Team*, au rescris prin *Lionheart* o părticică a istoriei. Demult, pe vremea cruciadelor, când cavalerii erau cei mai de temuți adversari, și-a făcut apariția prin lume magia. Cine știa să se folosească de ea devenea suveran, posedând puteri incredibile. Pentru oamenii simpli, vrăjile erau însă unelte ale diavolului, iar Inchiziția lupta împotriva lor. Intri în pielea unui urmaș al lui Richard Inimă de Leu, având misiunea de a restabili ordinea în regat.

Lionheart a preluat numeroase elemente consacrate deja în *Fallout*, printre care sistemul deschis al caracterelor. Nu este delimitată clar nici o clasă. La fiecare level-up vei avea posibilitatea de a decide care abilitate dintre cele 30 vrei să o dezvolti. Vor exista și combinații inedite, precum: magul cu abilități de arcaș sau hoțul cu caracter de luptător. Aproape totul va fi posibil. Din punct de vedere grafic, jocul este orientat puțin spre *Diablo*,

lucru de care este responsabil engine-ul Velocity. Luptele se dau împotriva unor adversari, provenind din cele peste 50 de rase incluse. Ca de obicei, cea mai mare atenție trebuie acordată dialogurilor multiple-choice.



PRIMA IMPRESIE

După Bioware, se pare că și cei de la Black Isle o iau pe cărări noi! Tema jocului pare, la prima vedere, interesantă. Oare va apărea și vreun urmaș al lui Robin Hood?

ERDEI JÁCINT

Producător Reflexive Entertainment
Producător Interplay
Termen noiembrie 2002

SPORT

Sport | Curse | Simulatoare

Xpand Rally

Xpand Rally este ultimul joc de curse de la Techland Software. Jucătorul stă la volanul unui vehicul tuning-at WRC, a cărui putere atinge aproape 800 de cai-putere, pentru o cursă în pustiu. Câștigarea cursei îți permite să cumperi părți din vehicul, ca super nitro, v-tech chip și multe altele, ca să-ți faci mașina mai puternică. În joc sunt aproximativ 20 de mașini. Fiecare autovehicul are mai multe posibilități pentru a modifica setup-ul acestuia. Iar influența lor în condusul bolidului se face imediat simțită. Fizica avansată a autovehiculului este diferită pe fiecare suprafață de teren cum ar fi pe pietriș, zăpadă, gheață, nisip ori asfalt. Cei de la Techland au combinat condusul cât mai real cu elemente de agilitate, jucătorul putând astfel experimenta o plăcere mai mare în condus, simțind viteza și puterea bolidului. Xpand Rally are peste 60 de



traseuri din diferite părți ale lumii. Puternicul motor Chrome creează terenuri reale. Vei călători cu viteză excesivă prin deșert, lacuri acoperite cu gheață, păduri înverzite și munți. Condițiile de vreme se schimbă dinamic și astfel vei putea să vă testați abilitățile pe o ploaie neașteptată sau pe o ninsoare care transformă șoseaua într-una alunecoasă, iar deodată vântul își schimbă direcția, iar controlul mașinii devine foarte greoi.

Combat Flight Simulator 3

Combat Flight Simulator 3 este cel mai detaliat simulator de zbor, dar și cel mai bun simulator de luptă realizat vreodată. Zborurile o să le executăm în cel de-al doilea război mondial, deasupra Europei, la sfârșitul anului 1943. O să ne crească nivelul adrenalinei la peste 650 km/h pe lângă avioanele inamicului și doar la 300 de metri altitudine vom lansa bombe supuși tirului a mii de gloanțe! Combat Flight Simulator 3 va ateriza pe monitoarele noastre la sfârșitul lui 2002.



Lock On

Lock On este un simulator de luptă modern produs de Ubi Soft și îl așteptăm să decoleze în primul trimestru al lui 2003. Lock On ne urcă la bordul a nouă avioane de luptă de fabricație rusească și americană. Între acestea descoperim F-15C Eagle, A-10A Thunderbolt II, Su-27 Flanker B, Su-33 Flanker D, MiG-29S Fulcrum și Su-39 Frogfoot. Toate avioanele sunt pregătite pentru lupte aeriene, fiind disponibile la ambele armate rusești și americane.



Alte știri

Microsoft lansează un nou joc

Microsoft plănuiește lansarea unui simulator de tren, un joc făcut să-i atragă pe împătimiții de locomotive sau de trenuri. Microsoft estimează că va vinde în valoare de 1 milion de dolari în toată lumea versiunea retail a jocului. Jocul se evaluează să coste între 60 și 80 de dolari americani.

Preluati controlul celui mai rapid joc

Preluati controlul celui mai rapid joc de sport din lume - NHL 2003. Poți să pasezi pucul cu peste 150 km/h, însă niciodată până acum NHL nu a avut un control atât de bun al crosei și a pucului. Este un joc pentru fiecare sportiv!

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 Collin McRae Rally 3**
Simulator de rally | febr. 2003
Codemasters
- 2 FIFA 2003**
Simulator de fotbal | nov. 2002
Electronic Arts
- 3 Grand Prix 4**
Simulator de F1 | iulie 2002
Infogrames
- 4 NFS: Hot Pursuit 2**
Curse | septembrie 2002
Electronic Arts
- 5 DTM Race Driver**
Curse | iulie 2002
Codemasters
- 6 NHL 2003**
Simulator de hochei | nov. 2002
Electronic Arts
- 7 NBA Live 2003**
Sim. de baschet | dec. 2002
Electronic Arts
- 8 Crazy Taxi**
Curse-Action | iulie 2002
Empire
- 9 F1 Racing Championship 2**
Simulator de F1 | oct. 2002
Ubi Soft
- 10 MB World Championship**
Curse | septembrie 2002
Synetic



... așa a ajuns pe lista invitaților

... așa a ajuns în loja VIP-urilor

continuarea în **hello!**
revista care îți povestește totul
despre fața nevăzută a vedetelor

spune **hello!**
la **PRO FM**

... și poți câștiga un
Peugeot 206cc



... și 111 parfumuri

MOSCHINO DOLCE & GABBANA GIVENCHY VERSACE NINA RICCI

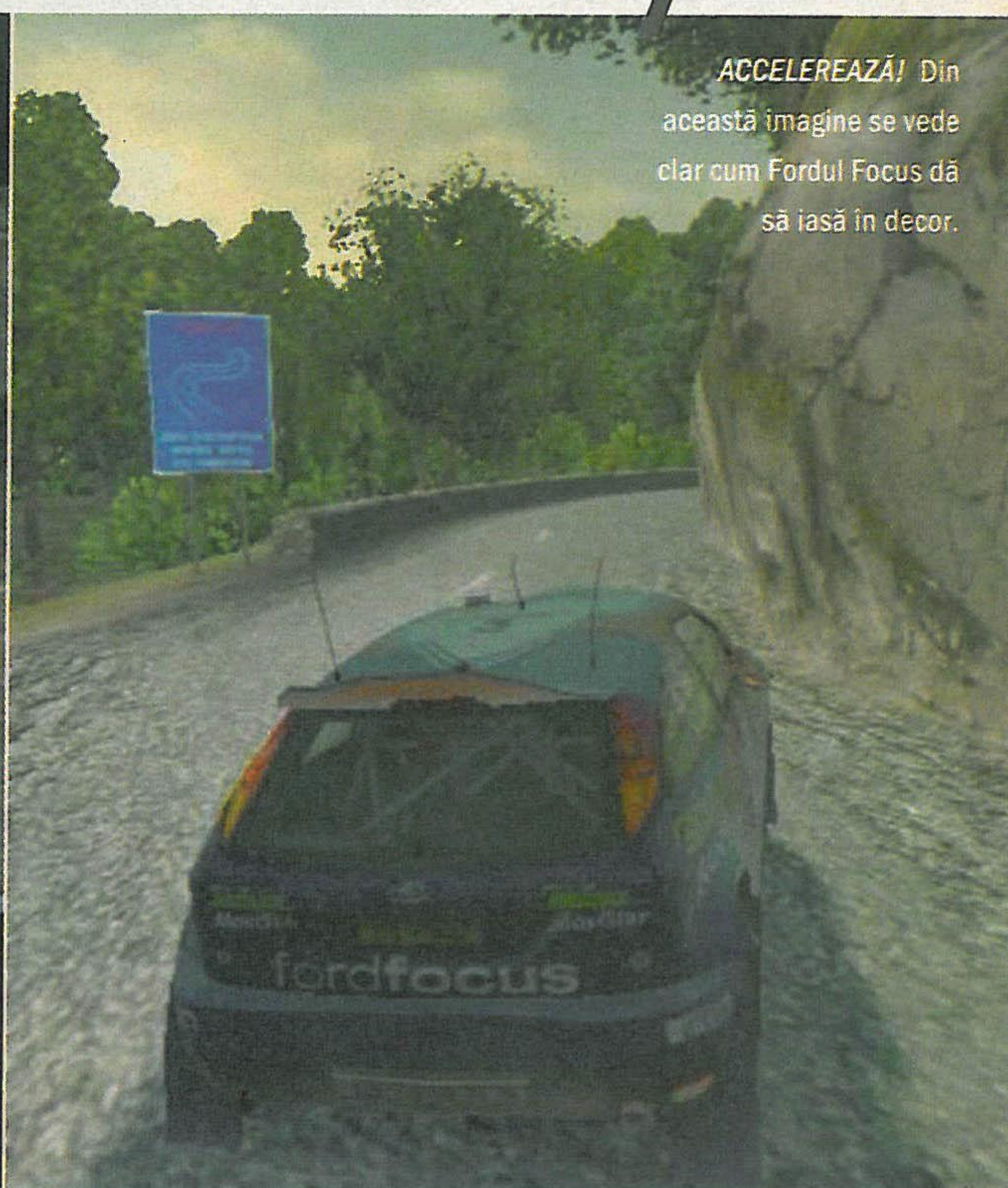
Detalii despre concurs în revista "HELLO!"



Colin McRae Rally 3



VREME NASOALĂ Doar din cockpit ai plăcerea să savurezi căderea ploii.



ACCELEREAȚĂ! Din această imagine se vede clar cum Fordul Focus dă să iasă în decor.

Seria Colin McRae Rally este un punct de referință al genului de curse.

Partea a treia face ca această imagine să fie păstrată.

Trebuie să te uiți atent, de două ori chiar, pentru a vedea că este vorba de un joc PC: **Colin McRae Rally 3** arată de parcă ar fi o transmisiune televizată. În cea de-a treia parte a legendarei serii sportive, efectele vremii fac ca iluzia să devină perfectă. Ploaia cade nestingherită pe parbriz, făcând ca peisajul să se vadă puțin neclar. Viteza cu care stropii lovesc parbrizul depinde de viteza cu care conduci, dar și de viteza vântului. Ștergătoarele lasă urme vizibile pe parbriz.

E clar că producătorii sunt preocupați de realism. Fostul campion mondial Colin McRae și colegul său Nicky Grist au fost digitalizați pentru a putea trece în locul șoferului. Din exterior,

poți urmări cum McRae apasă pe accelerație sau cum întoarce capul după o frână bruscă, în vreme ce colegul Grist se ține cât poate de bine. Ajungi la coliziuni, vei fi impresionat de modelul avariilor: tabla se îndoaie, spoilerul sparte ajung pe șosea, iar cioburile sunt împrăștiate. Toate componentele vizibile pot fi distruse și se mai întâmplă să pierzi o ușă sau o roată. Bineînțeles că în aceste cazuri nu vei încheia cursa.

În modul cupei mondiale, **Colin McRae Rally 3** îți dă posibilitatea să conduci pe parcursul unui an pe numeroase trasee. Acestea sunt în Spania, SUA sau Anglia. Atunci când șoseaua e acoperită de mazăgă sau zăpadă, stilul de condus va fi diferit decât șofatul pe suprafața normală de asfalt. Pe baza opțiunilor complexe de tuning, îți vei menține automobilul în formă. În modul de carieră, totul se petrece în mod realist și în afara curselor: din perspectiva lui Colin McRae vezi atelierul de service și te uiți la echipa celor de la Ford cum îți păstrează bolidul în formă maximă. Toate imaginile sunt de 16 ori mai detaliate decât

în versiunea precedentă și sunt expuse cu nu mai puțin de 14.000 de poligoane. În mișcare, se vede cât de importantă este cifra: bolizii par mai realiști ca oricând.

PRIMA IMPRESIE

Ceea ce nu poate să scape privirii sunt efectele brilante ale vremii. Cunoașteți vreun alt joc în care vedeți ștergătorul de parbriz la lucru?

ZOLTÁN KRÁMER

Producător.....Codemasters
Distribuitor.....Codemasters
Termen de apariție.....februarie 2003



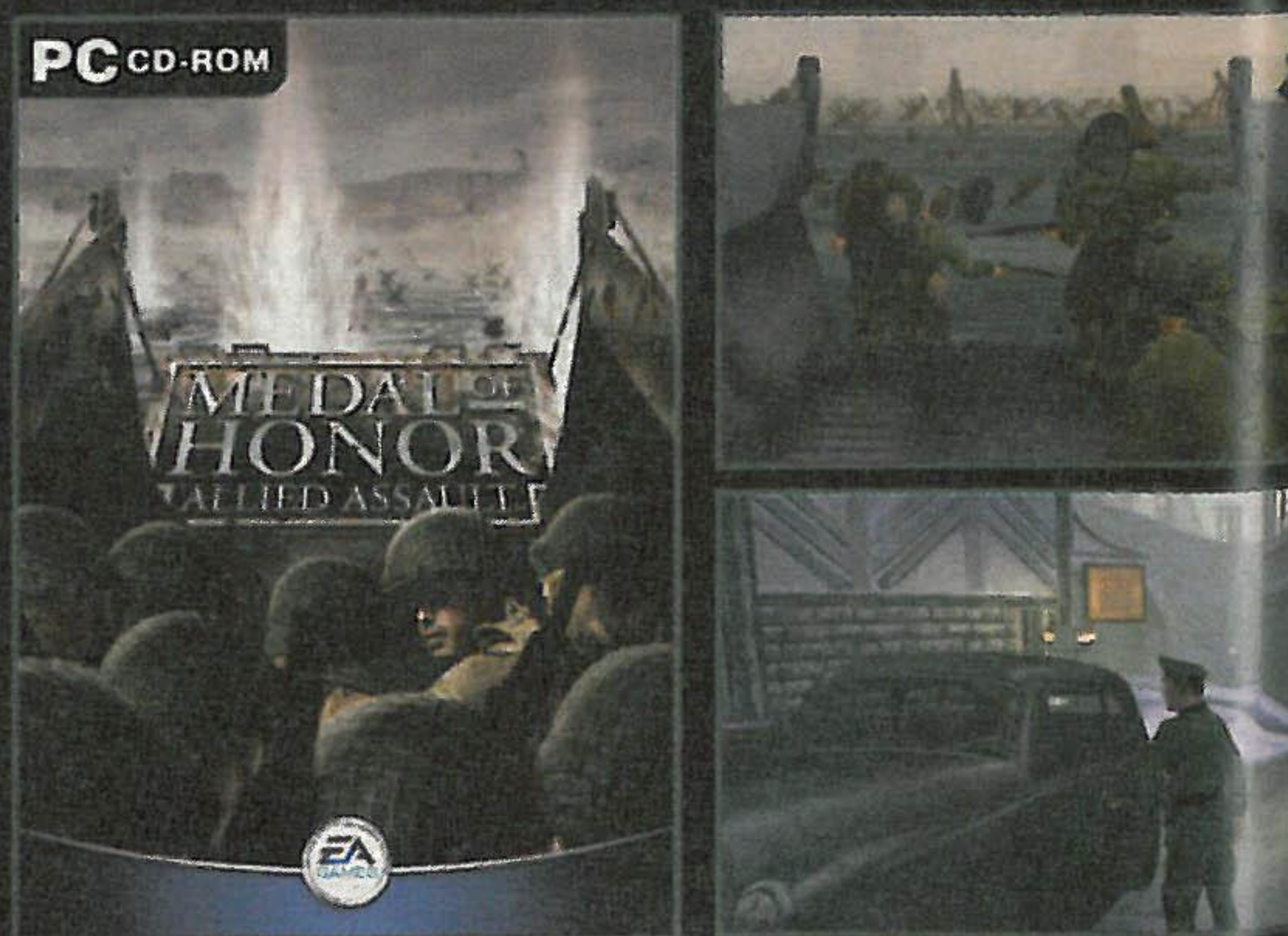
25,5 USD

Pretul nu include TVA

ZIUA Z: 6 Iunie 1944.

**PRIVEȘTE BINE
AI 79% ȘANSE SĂ FIE
ULTIMUL LUCRU PE CARE IL
VEZI IN VIAȚĂ**

Joc parțial localizat în limba română



www.mohaa.ea.com

ICON-urile

RECOMANDAT

18+
Peste 18 ani

 Joc nerecomandat
sub 18 ani

TIPS & TRICKS


Tips & Tricks

 Soluție completă,
cheat-uri sau indicații
în această ediție

VIDEO


Video

 Videoreportaj
pe CD-ROM-ul revistei

DEMO


Demo

 Versiune demo
pe CD-ROM-ul revistei

PATCH


Patch

 Bugfix/Update
pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER


Multiplayer

 Acest joc e deosebit
de distractiv jucat
în companie, la același PC,
în rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME


Online

 Joc online pur - accesul
la Internet este absolut
necesar.

ADD-ON


Add-on

 CD suplimentar -
programul de bază
este necesar.

BUGS


Attention: Bugs

 Versiunea de vânzare
conține erori care influen-
țează gameplay-ul.

TOOLS


Tools

 Pe CD-ROM
se găsesc soft-uri utile,
hărți sau editoare.

EXCLUSIV


Exclusiv

 Numai în PC Games
găsiți astfel de informații
și imagini exclusive.

PC Games Award

 Jocurile de strategie, sport,
acțiune sau aventură
deosebit de bune sunt
gratificate cu un premiu
deosebit: PC Games Award,
cel mai important. Astfel,
veți recunoaște jocurile
bune dintr-o singură privire:
peste tot unde vedeți
această decorație, puteți
cumpăra fără griji produsul
respectiv, dacă sunteți fan
al genului. Cel mai bun joc
testat din ediția respectivă
primește și distincția de
Jocul lunii.

Hardware-Award

 Componente PC ca plăcile grafice sau
monitoarele nu se cumpără în fiecare zi.
Din acest motiv, vă prezentăm studii ale
pieței, în care veți putea vedea care sunt
componentele care-și merită într-adevăr
banii. Cea mai bună ofertă din punct de
vedere tehnic primește Award-ul Testului;
pe lângă acesta, va fi desemnat și un
câștigător la raportul preț-performanță.

Cum testăm

SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2	128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											



LEGENDĂ: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim


 Testăm toate jocurile pe cele
zece configurații diferite.
Acestea vor fi ocazional
completate prin hardware-urile
noi care apar în comerț.

 Pentru o orientare mai bună, aici
vedeți rezultatele 3Dmark 2000,
cu care sistemele noastre au fost
certificate. Aceasta vă ușurează
mai mult detectarea sistemului
vostriu corespunzător.

 Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să
dezactivați detaliile, aici veți
vedea consecințele. Pe lângă
aceasta, testerul nostru vă dă și
ponturi importante de tuning.

 Culoarele arată cât de bine
rulează jocul: roșu semnifică
sacadat, verde, fluid. Galben
înseamnă că puteți juca în
condiții medii.

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel, puteți compara, în același timp, două jocuri (de exemplu, două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

- > 90%** Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.
- > 80%** Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretentioase, pachetul întreg creează dependență.
- > 70%** Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multe mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
- > 60%** Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.
- > 50%** Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.
- < 50%** Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe fereastră.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție de regiune. Distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

CLASSICS


Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.

War

După o perioadă
relativ pașnică,
haosul își
impune din nou
supremația.

**Oamenii, orcii
și elfii-nopții
luptă între ei.**

Soarta lumii
este din nou în
mâinile tale.

craft 3



Warcraft III și Blizzard - reprezintă mai mult o poveste de dragoste decât una legată de bani. Înainte de apariția lui **Warcraft: Orcs and Humans**, în 1995, primul episod al seriei, această asociație nu a fost necunoscută jucătorilor. De atunci, rari sunt aceia care nu au călcat pragul lui Blizzard. **Diablo**, **Starcraft**, **Warcraft**: un triptic câștigător, la care se adaugă acest ultim **Warcraft III: Reign of Chaos**. Cu trei ani de realizare comparativ cu frățiorul său **Warcraft II: Tides of Darkness**, care a avut nevoie de numai doi ani, **Warcraft III** a cunoscut o gestație destul de lungă. Bebelușul a făcut însă ochi și iată-l azi: frumos, grasuț și vă asigur că își face simțită prezența. La Blizzard, dacă se face un joc, acela se face bine! Acesta poate fi credo-ul

echipei de programatori și este, cu siguranță, sentimentul majorității jucătorilor. Din moment ce ați aruncat deja o privire asupra punctajului, știți ce urmează să spun. **Warcraft III** nu este neapărat o revoluție, dar oferă un gameplay bine gândit, o campanie single epică, o profunzime a jocului halucinantă cu cele patru rase ale sale și modul multiplayer, precum și o calitate de finisaj exemplară, cinematici care rivalizează cu un film: clar, un produs semnat Blizzard. Au fost adăugate o mulțime de elemente cu adevărat noi. Descoperi jocul cu tot soiul de exclamații gen "ah, super!", pigmentate cu câte un "la te uită, simpatică treabă".

În această a treia parte poți juca cu patru rase: credincioșii universului **Warcraft**, orcii și oamenii, și două rase noi,

Night Elves și Undeads. Cea de-a cincea rasă prezentată inițial, cea a demonilor, constituie esența scenariului, fără să o poți controla însă. Fiecare dintre cele patru rase are propriile unități și clădiri, care se diferențiază net una de cealaltă, prin atuurile și slăbiciunile lor, dar și în funcționarea lor. Sigur că nu ne așteptam la mai puțin de la Blizzard, dar te surprinde plăcut faptul că au împins personalizarea până la interfață. În afară de aceste principii de bază, formulă clasică a unui RTS, dispui și de un erou, incursiune de RPG curajoasă într-un joc de strategie. La început, ai senzația că niște roțițe nu se învârtesc prea bine și rămâi preț de câteva clipe cu o privire cam fixă, dar îți revii repede și îți dai seama că este un aport bun adus

gameplay-ului. Dacă Blizzard a adus o nuanță de RPG, cel de-al treilea său **Warcraft** nu este mai puțin strategic și mai furios decât Real Time, plus parametrul 3D. Campania lui **Warcraft III** își merită toți banii, până acolo încât te conjur stimată frăție în ale jocurilor, să începi cu aceasta înainte de a te lansa eroic în partidele multiplayer. Vei evita astfel să strici plăcerea descoperirii, vei învăța fundamentele jocului, vei fi mai bine pregătit pentru confruntarea cu alți jucători și, în special, vei trăi o campanie epică, uitând de tine, de necazurile cotidiene și chiar de faptul că mai trebuie să mănânci din când în când! Contrar altor RTS-uri, campania lui **Warcraft III** nu poate fi jucată după bunul plac. Trebuie să începi inevitabilul tutorial cu orcii, ataci campania cu Alianța Oamenilor,

LA LUPȚĂ BĂIEȚI Bătăliile din joc pot fi câștigate doar dacă adopți strategia corespunzătoare.

al cărei erou ești tu, și pe care o vei trăi succesiv din ipostaza fiecărei rase, în mai bine de 30 de misiuni.

Prima dintre acestea dă tonul. Nu intri direct în RTS

prin colectarea de resurse, construirea de baze, producerea de unități etc., ci, înveți să-ți controlezi primul erou, capacitățile sale speciale și modul în care le poți utiliza pe

acestea. Vei învăța să explorezi harta, să vezi cu ce se mănâncă sistemul de quest-uri (alt termen din vocabularul RPG) și, progresiv, faci cunoștință cu ceilalți protagoniști ai poveștii.

Timpul Haosului se apropie, o dată cu întoarcerea Legiunii Arzătoare... Povestea este bine pusă în scenă. Desfășurarea acestuia poate ia prea mult, limitându-i prin aceasta jucabilitatea. Engine-ul 3D al jocului conferă o mai mare profunzime povestirii, cu ajutorul numeroaselor cinemati. Dorința producătorilor este clară: să te faci să trăiești o adevărată aventură, cu o empatie față de protagoniști echivalentă celei care poate fi simțită la citirea unei cărți bune sau mergând la cinema. Iată de ce nu-ți vei putea alege rasa încă de la început, campaniile formând un întreg coerent. Încă o dată, tutorial-ul este recomandat, fiindcă este parte integrantă din poveste.

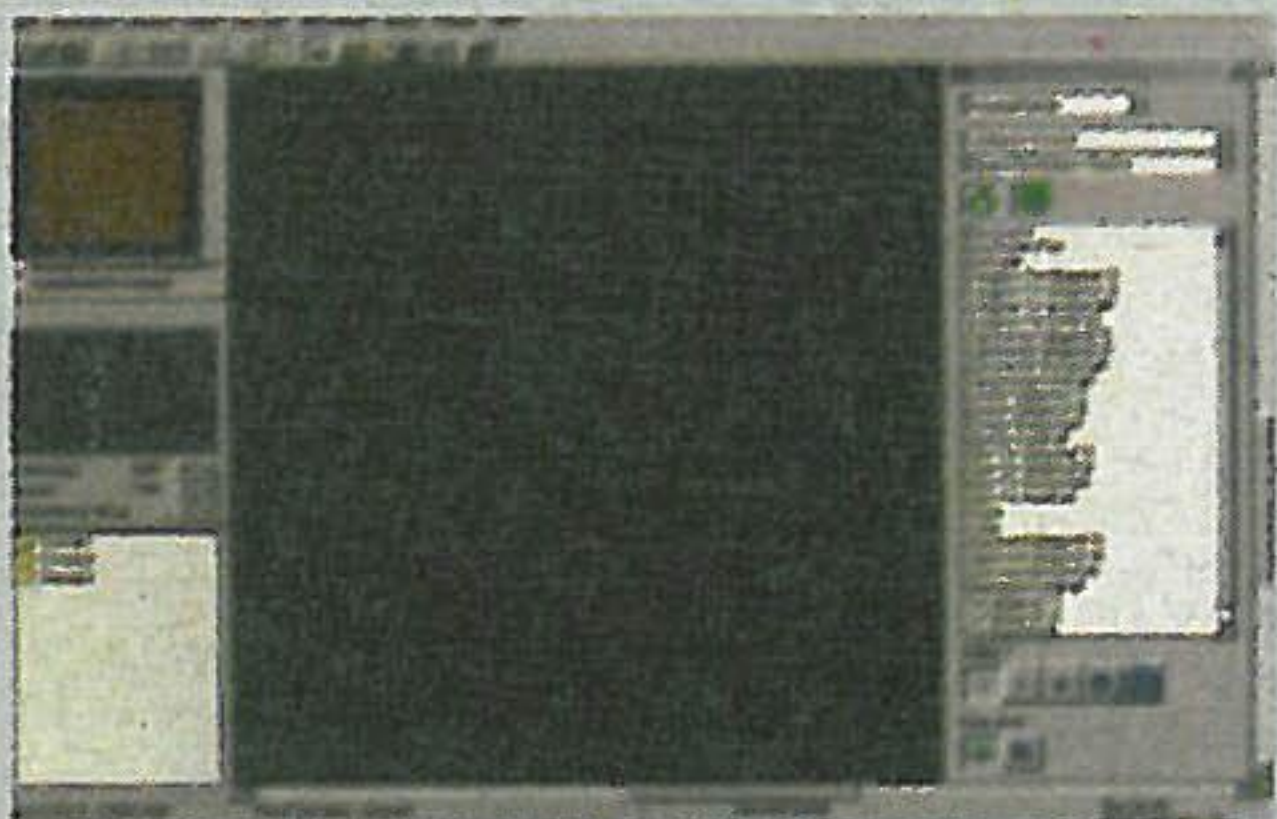
Misiunile sunt relativ clasice. Va trebui să-ți aperi baza într-un timp dat, să ștergi cutare adversar de pe hartă, să aduni o cantitate exactă de resurse, să ucizi cutare erou, să recuperezi un anumit artefact etc. Ele sunt însă perfect integrate în intrigă și varietatea lor te bucură. Nu o dată, alternăm între părțile "clasice" resurse, producere de unități...) și părți mai degrabă action-RPG, în fruntea unei mici trupe fără posibilitatea de a gestiona o bază. În afară de obiectivul principal, poți da peste quest-uri secundare. Dacă acestea nu sunt esențiale pentru a câștiga misiunea, ele sunt, totuși, recomandate pentru că vei câștiga experiență și artefacte pentru eroul tău. Da, în acest joc eroul are un loc important.

Una dintre inovațiile majore ale acestui **Warcraft III** este prezența eroilor, pentru fiecare dintre rase. După cum am văzut, fiecare dintre rase are propriile unități, construcții și vrăji, dar dispune și de proprii eroi. Fiecare rasă propune o selecție de trei eroi, fiecare dintre aceștia având propriile vrăji sau atribute, un atribut final (super-vrăjă) și diferite atribute cu reminiscențe din RPG-uri (forță, inteligență, agilitate).

Cei trei eroi, de care dispune fiecare rasă, au propria lor specialitate: atac corp-la-corp, atac la distanță sau magie. Totodată, personajele mai grase se întâlnesc printre orci, iar cele mai agile, printre elfii-noapții. Într-un joc multiplayer, poți angaja până la trei eroi, primul fiind "gratuit", pe ceilalți doi trebuind să-i cumperi. Este însă imposibil să ai trei eroi încă de la începutul jocului, cartierul tău general trebuind să sufere un upgrade serios în prealabil. Eroii pot schimba cu ușurință soarta unei bătălii, dacă i-ai antrenat la începutul jocului și dacă le utilizezi bine atributele. O armată mai puțin numeroasă poate să învingă fără probleme o armată mult mai importantă. **Warcraft III** forțează jucătorul să iasă din baza sa și să caute lupta, și aceasta se petrece în două moduri. Primul privește eroul, iar cel de-al doilea, economia. Pentru a-ți exploata cât mai bine eroii, trebuie, încă de la începutul jocului, să-i arunci în focul luptei, în fruntea unei mici forțe, contra creaturilor care apar pe hartă. Aceste creaturi sunt NPC-uri controlate de calculator. Se găsesc îndeosebi în locurile așa-zis neutre, ca minele de aur sau ca fântânile de regenerare. Pentru a evita rush-ul de la începutul jocului, au drept obiectiv să prevină trimiterea precoce a unui Peon să ocupe direct minele de aur. Dar, o dată ucise, ele furnizează lotul lor de experiență, o cantitate de aur și, uneori, obiecte utile eroului – și numai lui – dispunând de șase căsuțe în inventar. Poate fi vorba despre poțiuni de viață sau de mana ori chiar de obiecte magice speciale, ca tomurile de

Editorul

World-Editor-ul din **Warcraft 3** este bine gândit: pre-formează lumea virtuală, plasează unitățile, toate decurgând relativ ușor. Mai grea e treaba cu programarea Script-ului.



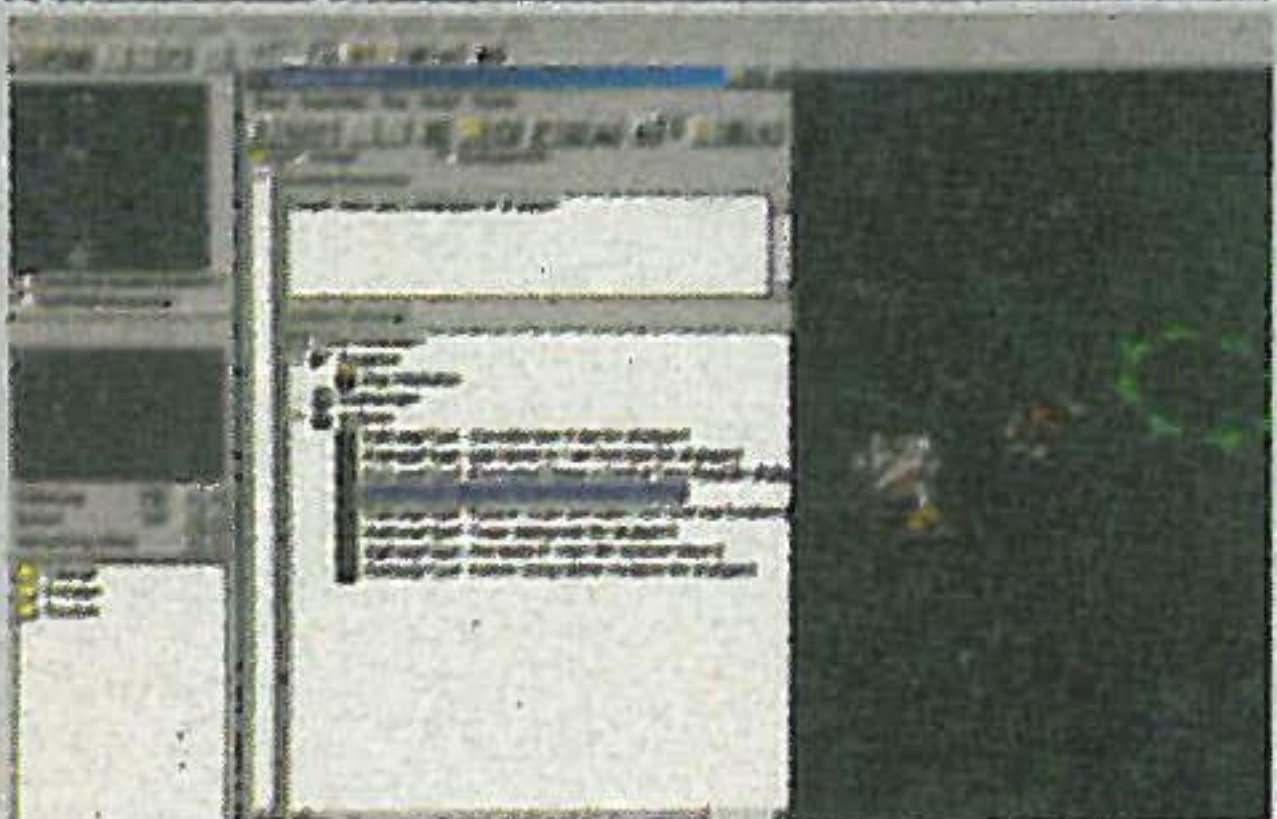
Așa aratăla început ecranul editorului: gol-goluț. Creativitatea ta poate zburda liberă. Bill Roper, designerul-șef al companiei Blizzard, are ceva de spus: "Un Center-city aerian nu prezintă nici o problemă, pentru că poate fi construit ușor".



Simbolurile din dreapta arată texturile disponibile. Ai posibilitatea să ordonezi peisajul după pofta inimii: poți crea deșerturi, păduri, câmpii, lacuri și mări, zăpadă, noroi... Proportionarea adecvată a lumii virtuale se face fără probleme, datorită icon-urilor ușor de utilizat.



Prin meniul de Tools împarți unitățile și clădirile în lumea creată: șobolani, oi, căprioare, harpii, dragoni și tot ceea ce vrei. Trebuie definiți și factori ca: punctele de întâlnire, agresivitatea unităților și viteza derulării evenimentelor.



Cea mai complicată parte a alcătuirii unei misiuni este scenariul. Aici trebuie specificat cum se comportă alte unități, care adversari vor fi învinși de monștri, când vor fi inserate secvențele intermediare sau care sunt condițiile pentru câștigarea misiunii.

experiență, de agilitate, cizme sau inele care îți cresc capacitățile (agilitate, intelect, forță). Există atât de multe combinații posibile cu aceste obiecte, încât pare improbabil ca doi eroi de același tip să fie asemănători în caracteristicile lor.

Dintr-un punct de vedere practic, eroii funcționează un pic ca personajele din **Diablo**. Când unul crește în nivel, îi cresc punctele de viață și de mana, ca și anumite caracteristici. La fiecare nivel, poți alege o vrajă sau o aptitudine din trei. Fiecare dintre aceste vrăji sau aptitudini comportă trei niveluri de putere. Există un atribut final pentru fiecare erou, accesibil o dată cu atingerea nivelului șase. Această aptitudine finală dispune de un singur nivel de putere și poate fi ameliorată. În multiplayer este deseori înțelept să-ți aduci eroul la nivelul șase înainte să ataci inamicul. De exemplu, paladinul poate reanima până la șase unități proprii căzute în luptă, pe când omologul său Undead învie morții adversi pentru a-i trece de partea lui. Tauren este înviat automat în caz de deces precoce, ceea ce nu face deloc plăcere dușmanului.

Eroii nu sunt însă invincibili. Ei pot muri în luptă, ca toți ceilalți trupeți. Pentru a evita ca jucătorii să-și protejeze eroii și să nu-i

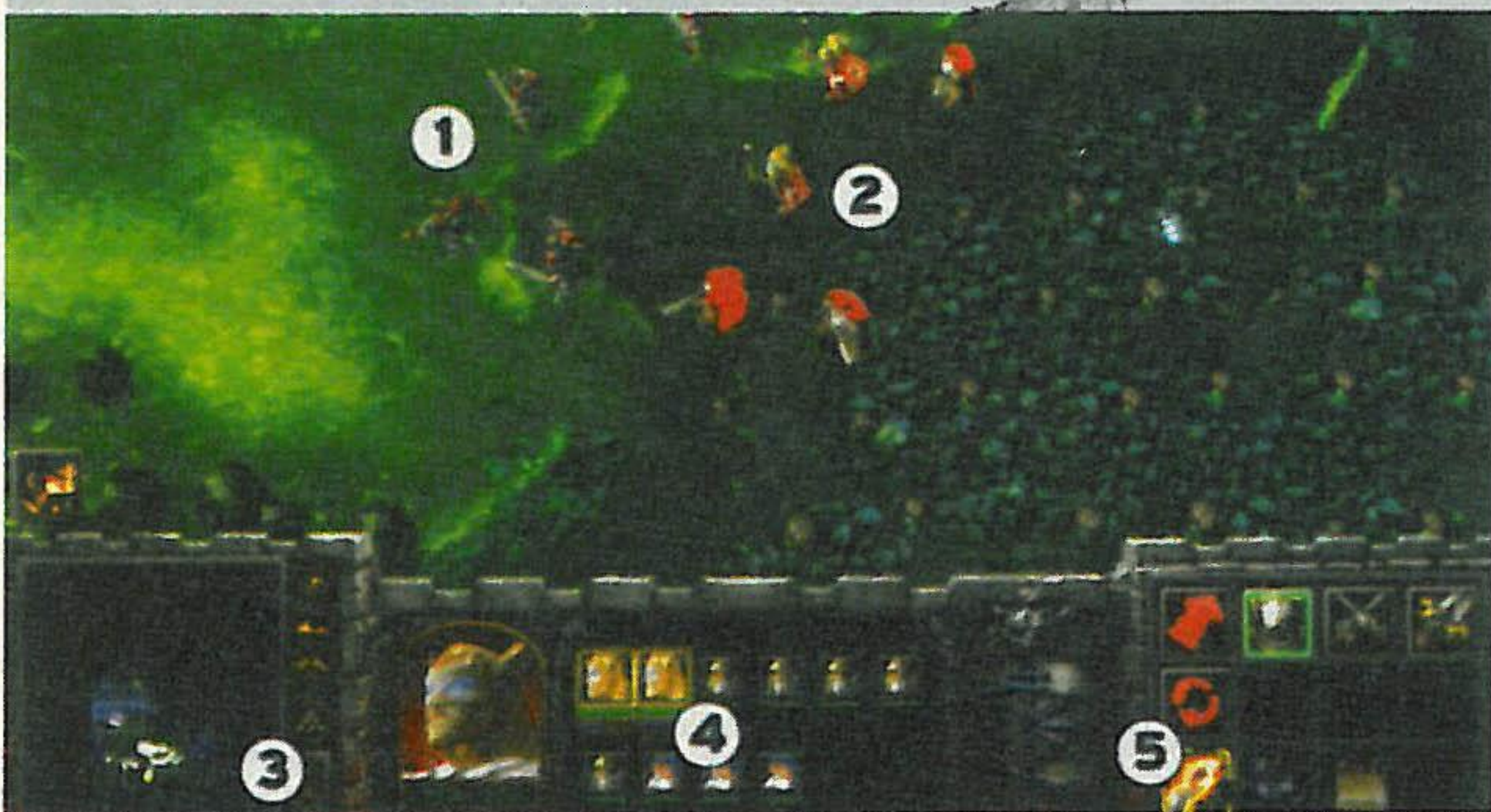
trimită la luptă, este posibil să-i învii grație unei structuri comune fiecărei rase, Altarul. Cu cât eroul tău mort în luptă a avut un nivel mai ridicat, cu atât va trebui să plătești mai mult pentru învierea lui.

Influența eroului în gameplay-ul lui **Warcraft III** este mai mult decât importantă. Este una dintre bogățiile sale, ca și unul dintre defectele sale. Nu puțini jucători care se așteptau la un RTS tip **Starcraft** au fost dezorientați în fața importanței strategice a eroului și o grămadă dintre ei se vor plânge de aspectul aleatoriu al bătăliilor în multiplayer (un artefact sau un atribut bine utilizat poate întoarce totul pe dos).

Ca în **Starcraft**, numărul maxim de unități depinde de numărul resurselor și de nivelul de hrană de care dispui. Acest număr este fixat la 90, în loc de 200, ca în **Starcraft**. 90 poate reprezenta un număr destul de mare la o primă privire, dar numeroase unități consumă mai mult decât o porție de hrană. Cum și peonii iau parte la festin, iar un erou consumă cinci unități, ne dăm repede seama că **Warcraft III** este departe de un **Cossaks**. Aici bătăliile implică un număr limitat de unități, ceea ce nu este rău, dacă ții cont de faptul că managementul trupelor tale este o condiție esențială pentru victorie. Pentru a forța jucătorul să adopte o tactică mai agresivă, producătorii au introdus un sistem care să incite jucătorul la o gestionare tactică atentă. Există trei asemenea niveluri. Cu cât crește consumul de hrană, cu atât este mai puțin eficace colectarea resurselor. Impactul asupra jocului este important și jucătorii joacă mai puțin defensiv. Jucătorul poate decide câte unități dorește să

Controlul

Warcraft 3 pune punct supraîncălzirii mouse-ului de la atâta clic-uit. Îmbunătățirile aduse controlului îți fac viața mai ușoară. Iată-le mai jos:



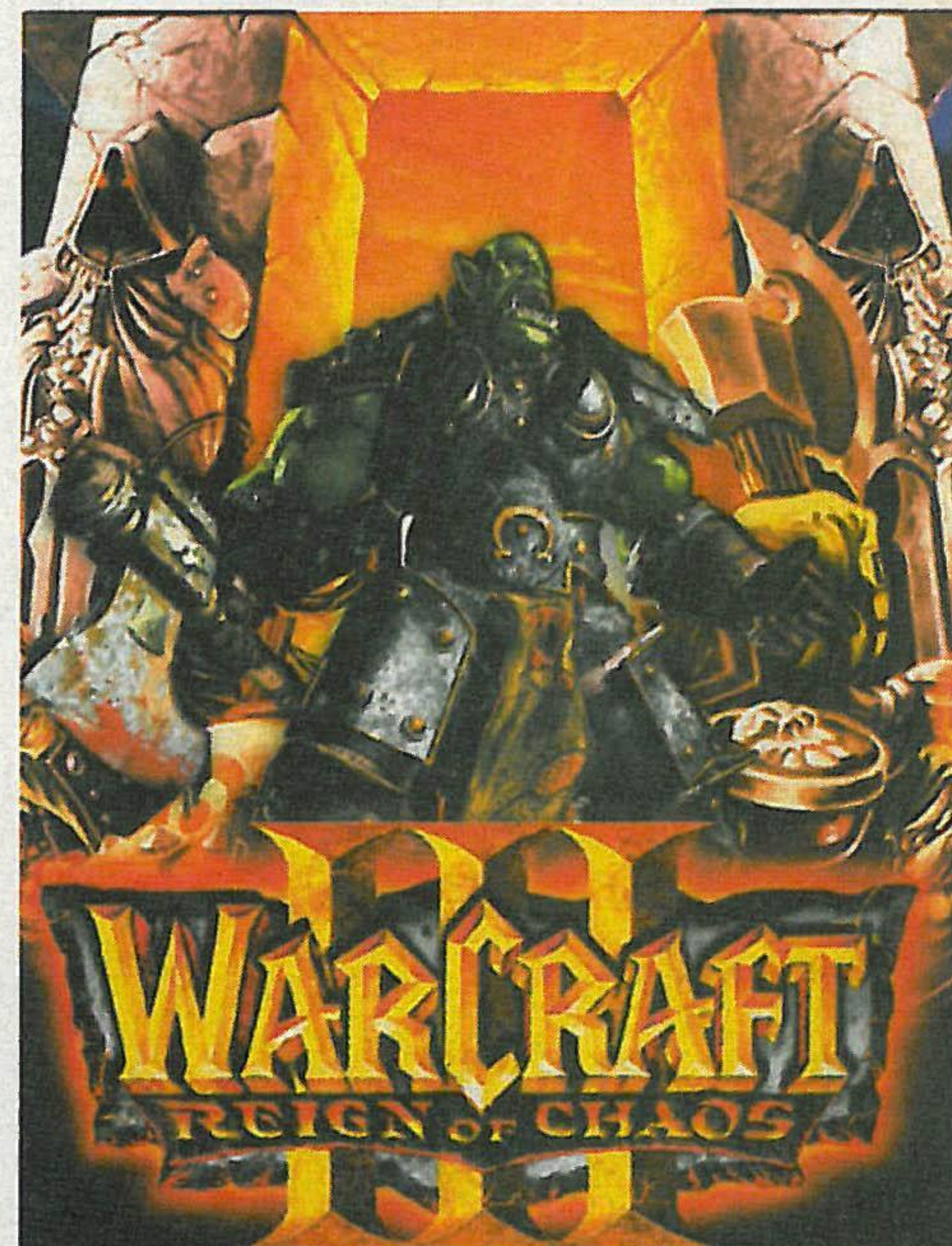
1 Când opțiunea Autoformation este activată, unitățile se așează automat în formația optimă de luptă. Luptătorii de melee se plasează în față și-și ocupă primele poziții pe front.

2 Unitățile de tip ranged și wizard se așează automat în spatele primelor rânduri. În timpul luptei au efect maxim. Extrem de practic!

3 Prin acest mic simbol funcția de Autoformation se activează și se dezactivează. Jucătorii profesioniști vor încerca desigur să controleze ei înșiși unitățile, în momentele cele mai importante, dar pentru începători pică bine.

4 În alte jocuri trebuie să alegi individual unitățile de tip wizard dintre celelalte, abia apoi ai acces la abilitățile lor. În **Warcraft 3** poți activa unitățile wizard cu tasta Tab, într-un mod foarte comod.

5 Un clic de mouse pe simbolul Spells din meniul de control activează funcția Autocast, ceea ce înseamnă că unitățile care pot activa vrăjile vor face acest lucru automat, fie că este vorba despre vrăji tip heal sau attack.



Bătălia e în toi! Seniorii războiului te așteaptă la



Pentru lista completă poți suna la
tel: 3306352; 3302375; 3304580;
tel/fax: 3306351

e-mail: monosit@rdsnet.ro
www.monosit.ro

Comenzile de pe site beneficiază de
5% discount !!!

Ne puteți vizita și în
Splaiul Unirii 4, Bl. B3, Sc. 2, Ap. 10
(blocul Sitraco Center din Piața Unirii)



MAGIE DE MAGIE Atât efectele, cât și animațiile vrăjilor sunt variate.



MINUNEA 3D Noul engine grafic îi convinge până și pe cei mai sceptici jucători.

controleze, cu aspectele pozitive și negative în fiecare caz. Toată arta jocului constă în a găsi justul echilibru între o forță de atac bună, capabilă să anihileze dușmanul, și o colectare de resurse care să-ți satisfacă nevoile. Combinat cu importanța strategică a eroilor, acest sistem de întreținere forțează jucătorul să iasă din baza proprie și să atace pentru a evita surprizele neplăcute.

Echilibrul dintre cele patru rase este bine pus la punct, unitățile fiind atât de diferite, încât nu simt vreo preferință pentru cutare sau cutare rasă. Fiecare are modul propriu de colectare a resurselor și joci în manieră diferită cu fiecare, chiar dacă, pentru păstrarea coerenței, gameplay-ul este relativ similar la o primă privire. Dacă ești adept al tacticilor Rush și al unităților puternice, atunci e mai bine să joci cu orcii. Dacă vrei high-tech, atunci joci cu oamenii. Dacă preferi șiretenia, agilitatea și clădirile arbori care se dezrădăcinează pentru a lupta, ai ghicit, mergi pe mâna elfilor-noptii. În schimb, dacă te

Și mai multă distracție

Producătorii au acordat tot atâta atenție modului multiplayer cât și celui singleplayer. Noutățile aduse de **Warcraft 3** sunt descrise mai jos:

Câte moduri de joc sunt?

La o primă privire există doar unul singur - Deathmatch. Datorită editorului de hărți sunt posibile și alte moduri de joc.

Câte hărți pentru multiplayer există?

Warcraft 3 are 45 de hărți pentru partidele de până la 4 jucători diferiți. Pe hărțile mari se pot întreci maxim 12 jucători.

Ce fel de posibilități există în modul multiplayer?

Echipele pot să-și controleze toate unitățile între ele, dacă doresc acest lucru. Există posibilitatea ca aliații să-și schimbe resursele între ei. O noutate ar fi modul Observer. În **Starcraft** puteai să ajungi observator și să vezi totul, fără să controlezi nici o unitate, doar printr-o șmecherie. Acest feature este implementat standard în **Warcraft 3**, la "Options".

Ce funcțiuni noi are Battle.Net?

Battle.Net caută în mod



automat, un partener potrivit de joc. O statistică, unde sunt înscrise toate victoriile și înfrângerile, servește drept punct de plecare în această căutare. Este nouă și împărțirea pe clanuri. Cu ajutorul Battle.Net clanurile pot să-și construiască o ierarhie și să stabilească competențe.

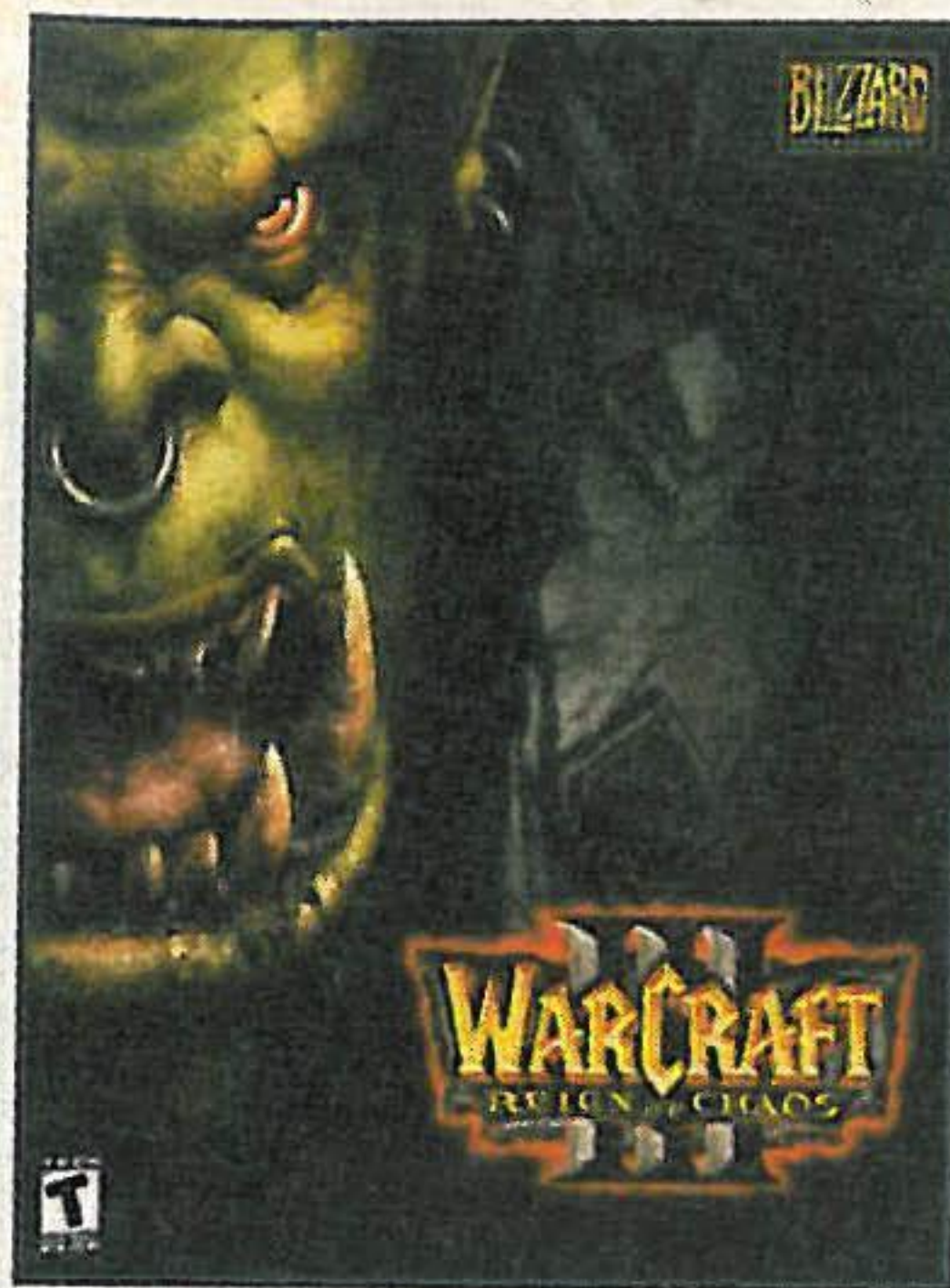
Există Ligi profesionale?

Da, pentru **Warcraft 3** există o competiție, unde pot juca persoane individuale sau echipe. Pentru cei care la sfârșitul sezonului au

acumulat cel mai mare punctaj se vor acorda premii și invitații la turnee profi.

Cum se va proteja Blizzard de trișori?

Anumite jocuri vor fi monitorizate. Dacă cineva crede că a jucat împotriva unui trișor, poate să trimită copia înregistrată a desfășurării jocului la Blizzard, unde aceasta va fi analizată. De asemenea, Blizzard va intra anonim în jocurile multiplayer, pentru a observa mai bine desfășurarea și corectitudinea lor.



TESTCENTER

Cuprins & caracteristici

- patru rase, fiecare are 10 unități
- patru campanii, fiecare are până la 9 misiuni
- 12 eroi
- nouă unități/rasă
- editor
- jBattle.Net oferă suport pentru multiplayer
- secvențele video numără 20 minute
- 45 de hărți multiplayer

Cifre & date

Gen:	RTS
Jocuri asemănătoare:	Battle Realms, Empire Earth
Producător:	Blizzard
De același producător:	Warcraft 2, Diablo 2, Starcraft
Publisher:	Vivendi Universal
Site oficial:	www.blizzard.com/war3
Site-ul publisherului:	www.sierra.com
Site-ul producătorului:	www.blizzard.com
Recomandarea de vârstă:	peste 12 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca 45 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, hartă cu Tech-Tree, manual
Durată medie de joc:	cca 50 de ore

În comparație

GRAFICĂ

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Bogăția detaliului în lumea jocului	90	79	89
Bogăția detaliului la obiecte	80	80	80
Multitudinea în joc	90	73	91
Animațiile obiectelor	92	85	92
Efecte	90	84	90

SUNET

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Muzică	88	82	92
Efecte de sunet	87	80	87
Voci/Comentariu	86	79	88

CONTROL

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Confortabilitate/Navigare	86	85	90
Precizia controlului	71	91	90
Vedere largă/Perspectivă	69	56	80

ATMOSFERĂ

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Captivant/Surprize	61	81	90
Apropierea de realitate/Credibilitatea	89	80	80
Story/Dialog/Comentariu	70	85	88
Înscenarea	89	79	90

DESIGN

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Complexitate/Profundimea jocului	89	91	90
Ușor pentru începători	80	72	82
Balansul între gradele de dificultate	79	70	85
A.I.	81	79	83
Inovații	85	75	88

MODUL MULTIPLAYER

	Battle Realms	Empire Earth	Warcraft 3
Atractivitatea modului	70	70	70
Interactivitatea cu coechipierii/adversarii	74	75	86
Posibilitățile meniului	90	90	90

Pro & Contra

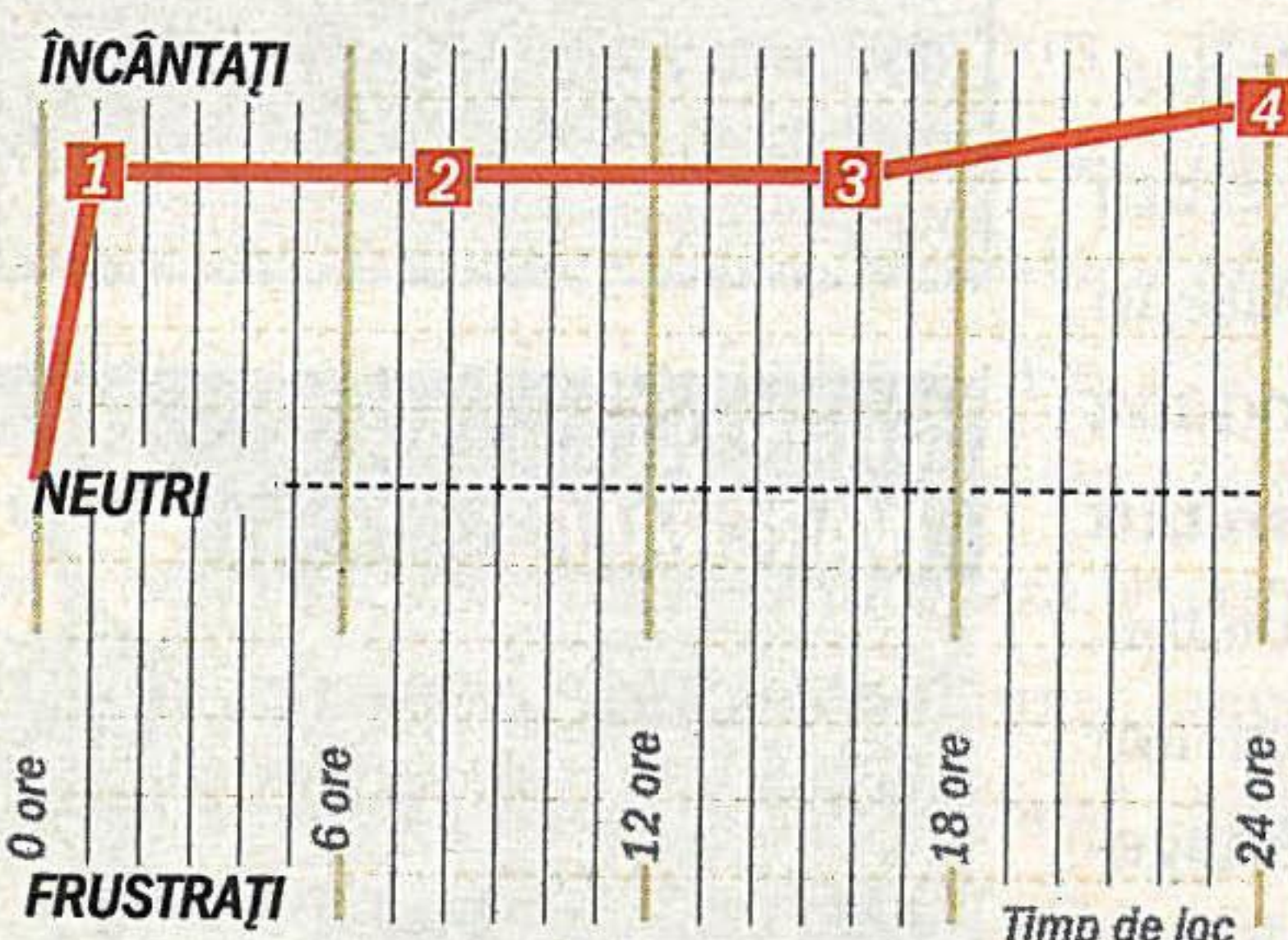
- + animații 3D fantastice
- + peisaje diverse și bogate
- + grafica 3D are un stil comic care este reușit
- peisajele sunt câteodată inerte
- + muzică ca și la cinema
- + vocile sunt bine alese
- comentariile se repetă prea mult
- + hotkeys bine gândite
- + autoformarea simplifică mult controlul.
- + story-ul este extrem de profund
- + secvențe intermediare foarte reușite
- + secvențe video înainte, în timpul misiunii și după misiune
- + multe întâmplări generate din script
- + tutorial practic
- + elemente RPG antrenante
- + quest-uri opționale și antrenante
- + scopurile misiunilor sunt diverse
- + editor complex
- + se poate juca pe Battle.Net
- + cele 4 rase oferă complexitate tactică
- + multe hărți multiplayer

LEGENDĂ

Mai slab decât
jocurile luate
în comparație

Mai bun decât
jocurile luate
în comparație

Graficul motivației



1 Tutorialul este foarte reușit. Cine îl parcurge este introdus cu adevărat în atmosfera lui Warcraft III.



2 Blizzard aduce o adiere proaspătă în genul RTS: elementele de RPG și quest-urile motivează la maxim.



3 Înnoirile sunt reușite: story-ul rămâne antrenant în pofida celor patru rase diferite.

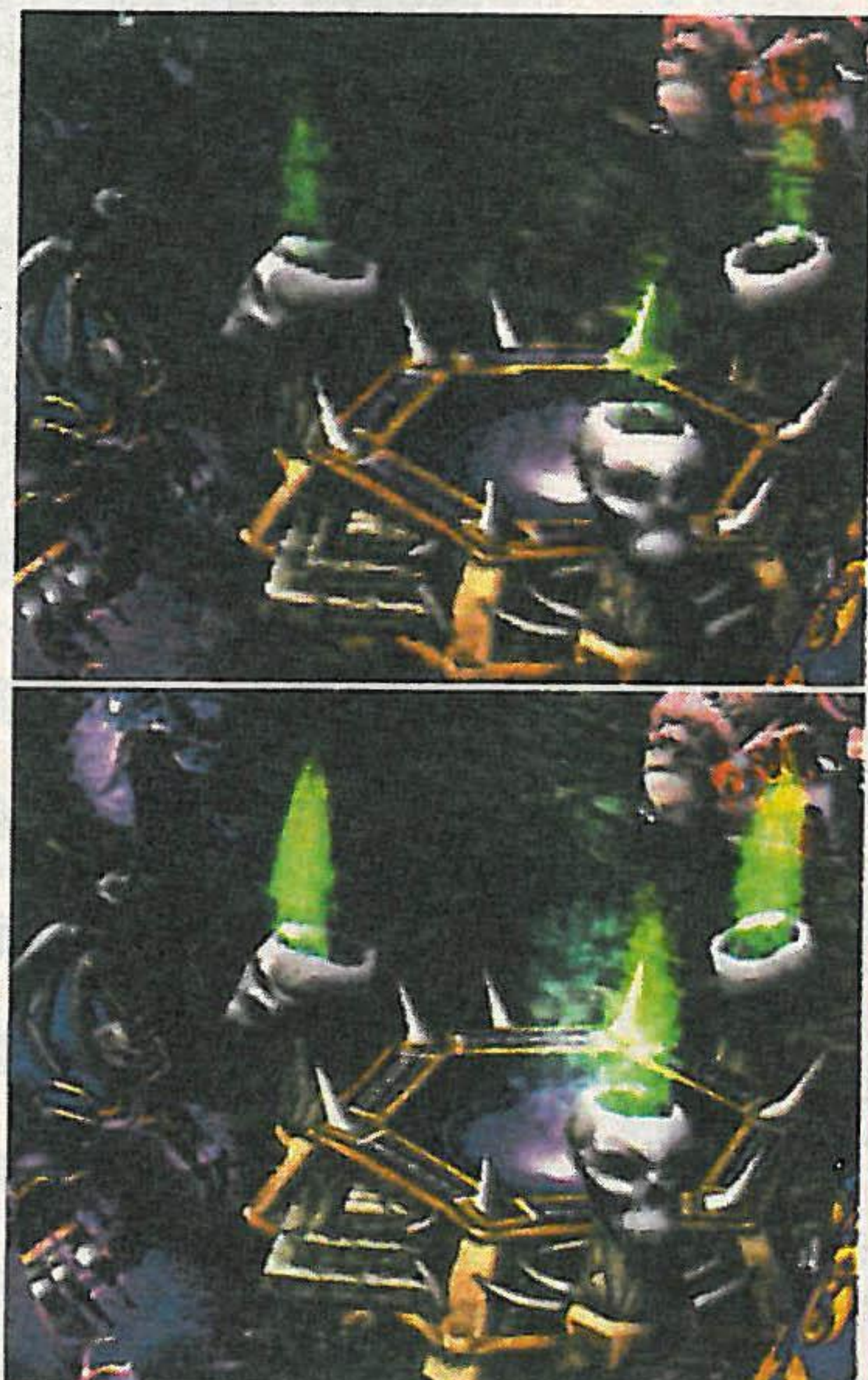


4 Cele mai spectaculoase sunt campania cu Night Elves și secvențele intermediare.

Verificarea sistemului

Warcraft 3 papă

multă memorie. Jocul rulează cursiv numai de la 128 MB RAM în sus. De la 256 MB RAM în sus diferența este făcută de către placa grafică: la un procesor de 1000 MHz și o placă GeForce 2 GTS jocul merge cursiv și la o rezoluție de 1024x768 pixeli. Dacă Warcraft 3 nu rulează bine pe sistemul tău, deactivează funcția Shadows și setează culorile pe 16 biți.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ

Tehnic imposibil

Nerecomandat

Acceptabil

Optim

	640 x 480					800 x 600					1.024 x 768				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															



CURAT SF În lumea lui Warcraft e posibil orice, chiar și fântâni arteziene în evul mediu.

tentează necromanții și armatele lor puturoase, atunci mergi la bătaie cu Undeads.

În **Warcraft III**, ai nevoie de un mixaj între toate unitățile tale pentru a învinge. Unități de melee, unități aeriene, vrăjitori, eroi, arme de asediu: iată panopia învingătorului perfect. N-ar strica să mai avem două mâini, atât de important este managementul trupelor. În **Warcraft III** este sinucidere curată să lași lupta să decurgă de la sine. Folosirea unei vrăji sau a unui skill la momentul oportun, să-ți retragi trupele slăbite la timp: acestea reprezintă cheia succesului. Este la fel de util să te ajuți de ciclul zi/noapte. De exemplu, un atac pe timp de noapte va fi preferabil pentru elfii-nopții,

care pot deveni invizibili stând nemișcați, în timp ce un atac pe timp de zi va fi profitabil pentru orci și oameni, care se regenerează pe timp de zi.

În această lume 3D, una dintre cele mai importante funcții o reprezintă zoom-ul. Cu ajutorul acestei opțiuni pot să-ți păstrezi o privire de ansamblu asupra câmpului de bătaie sau, dimpotrivă, poți să te concentrezi asupra unui colțisor al hărții. Ai posibilitatea să rotești harta după bunul plac, aceasta reyenind însă la poziția inițială de fiecare dată. Muzica grandioasă și sunetele ambientale deosebit de armonioase completează atmosfera de basm. Vocile personajelor li se potrivesc perfect, în urma unor repetate

clicuri de mouse acestea scoțând anumite comentarii hazlii.

Prin **Warcraft III**, Blizzard se întoarce la sursa primelor sale succese. Datorită inovațiilor uimitoare, povestirii profunde, campaniilor puse în scenă ca un film și modului multiplayer robust, **Warcraft III** se impune fără probleme, din nou, în topul jocurilor RTS. În plus, micromanagementul unităților și elementele de RPG îi ridică și mai mult punctajul.

OPINIE

MARIUS TEPELEA



Warcraft 3 a fost îndelung așteptat de către comunitatea gamerilor.

Așteptarea a meritat, pentru că putem afirma fără exagerare: **Warcraft 3** este unul dintre cele mai bune RTS-uri. Munca asiduă a programatorilor a făcut posibilă apariția acestei bijuterii grafice 3D. Secvențele video intermediare dinaintea misiunilor, din timpul lor și de după sunt extraordinare, îți dau senzația că participi din plin la acțiune. Deși principiile jocului sunt aceleași ca și la alte RTS-uri de succes, **Warcraft 3** nu îți oferă senzația deja vu, ci îți creează o poftă de joc remarcabilă. Funcția de autoformare, extrem de utilă nu numai începătorilor, practicile hotkeys și meniul prietenos fac din **Warcraft 3** un joc apetisant. Modul multiplayer oferă o distracție în plus, prin numeroasele hărți și posibilitatea de a juca împotriva adversarilor umani. Avem la dispoziție material jucabil pentru mult timp.

PUNCTAJ WARCRAFT 3

92

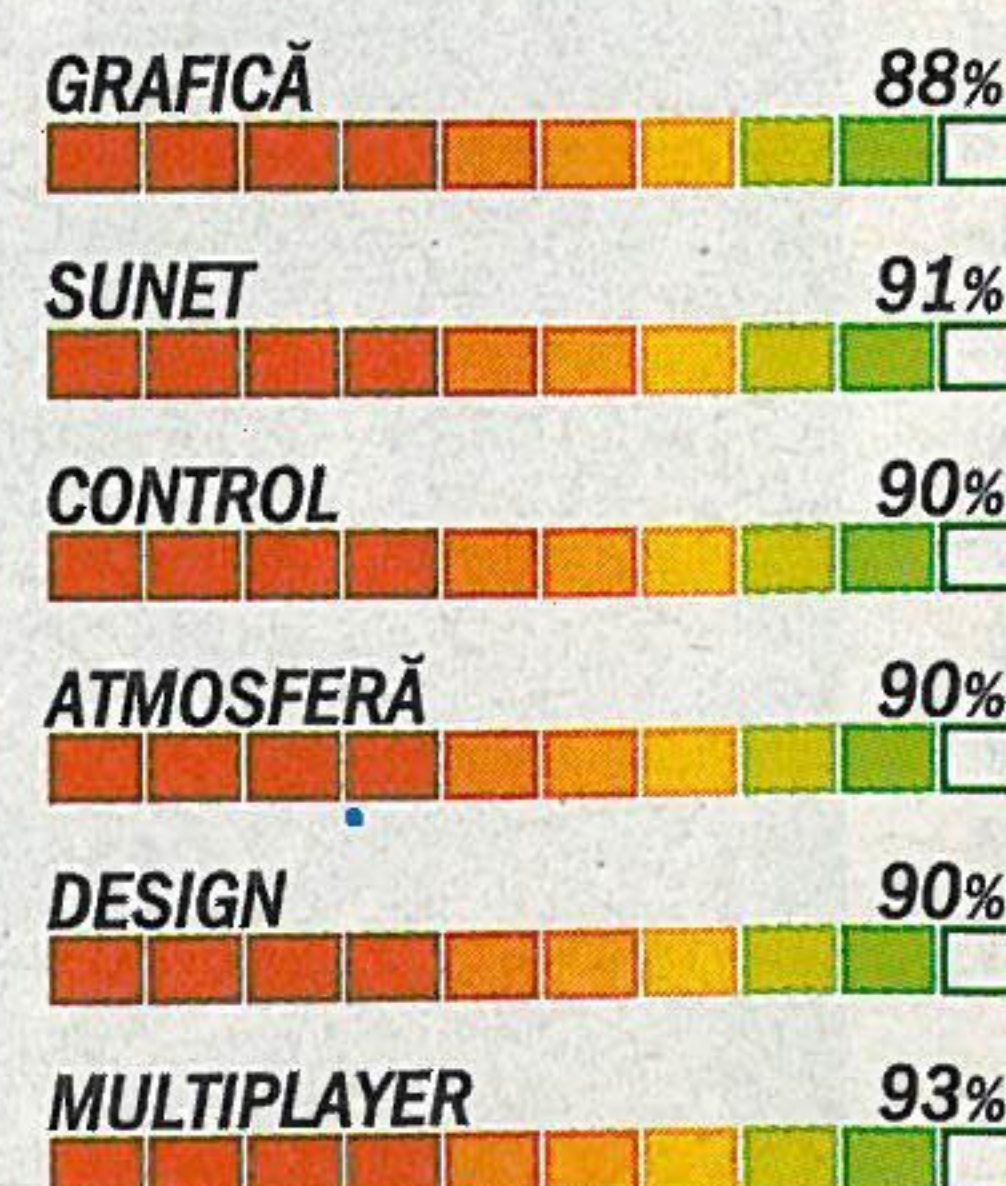
PRODUCĂTOR Blizzard
DISTRIBUTOR Vivendi Universal

PREȚ cca 45 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 800 MHz
128 MB RAM
HDD: 500 MB
RECOMANDAT CPU 1.200 MHz
256 MB RAM
HDD: 700 MB

SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 12
1 jucător/pachet



OPINIE

CIPRIAN COROIANU



O continuare demnă a unei serii celebre.

Warcraft 3 este un joc superb. Mixează elementele caracteristice genurilor mele preferate: RTS-ul și RPG-ul. Față de precursor s-au schimbat multe, dar, ca norocul, atmosfera a rămas neschimbată. Fie că e vorba de orci, oameni sau elfii-nopții campaniile sunt deosebit de antrenante. Luptele în timp real seamănă parcă cu niște incursiuni de comando, iar diversele quest-uri te motivează să te scufunzi și mai adânc în lumea lui **Reign of Chaos**. Jocul e de dimensiuni potrivite, neprezentând un grad de dificultate prea ridicat. Grafica simpatică și soundtrack-ul absolut bestial, respectiv secvențele intermediare reprezintă sarea și piperul jocului. Singurul lucru care m-a deranjat a fost momentul în care Arthas se întoarce împotriva tatălui său, regele. Acel comportament nu caracterizează un paladin, ci mai degrabă un mișel. Băieții de la Blizzard, la acea fază, au făcut o gafă prea mare.

Civ revine cu un extension excepțional: Play the World



Să vorbești despre **Civilization** înseamnă să vorbești despre istoria jocurilor. Chiar dacă este lider al genului, trebuie să recunoaștem că **Civ III** a

păcătuit, totuși, prin absența modului multiplayer, fapt care i-a întunecat puțin aura. Dar această lipsă a fost, de fapt, intenționată. Decât să ofere un multiplayer sec și neinteresant, producătorii au preferat să mai aștepte, să-și facă bine temele și să vină cu adevărate inovații. **Civilization III: Play the World** este un extension focalizat îndeosebi pe multiplayer, dar care adaugă și noutăți simpatice modului singleplayer.

În primul rând, trebuie spus că ne vom bucura de moduri de joc pe runde sau în simultan (fiecare jucător își joacă runda în același timp cu ceilalți), ceea ce va aduce un balsam pentru creierii fanilor partidelor clasice, care se întindeau la joc pe un număr de ore demn de Guinness Book. Cei care preferă o acțiune mai intensă vor putea încerca noi moduri de joc inspirate din strategia în timp real, mă refer la Regicide sau Elimination. **Civ** va continua să-și poarte condimentele

cu care ne-a obișnuit, dar partidele se vor întinde pe durata unei ore sau două, ceea ce poate părea un timp scurt, dar, totuși, rezonabil. Nu mai este nevoie să ne rezervăm întreg weekend-ul pentru planificarea unei partide cu amicii, ceea ce va fi benefic pentru viața noastră socială.

Cei mai îndârjiți strategi vor putea încerca noul mod real time, care este menit să ofere toată plăcerea unui RTS, cu profunzimea și strategia care caracterizează întreaga serie **Civ**. Mai promițătoare sunt însă ultimele două moduri multiplayer, unul hotseat (mai mulți jucători, rând pe rând, pe același PC) sau modul PBEM (Play By E-Mail).

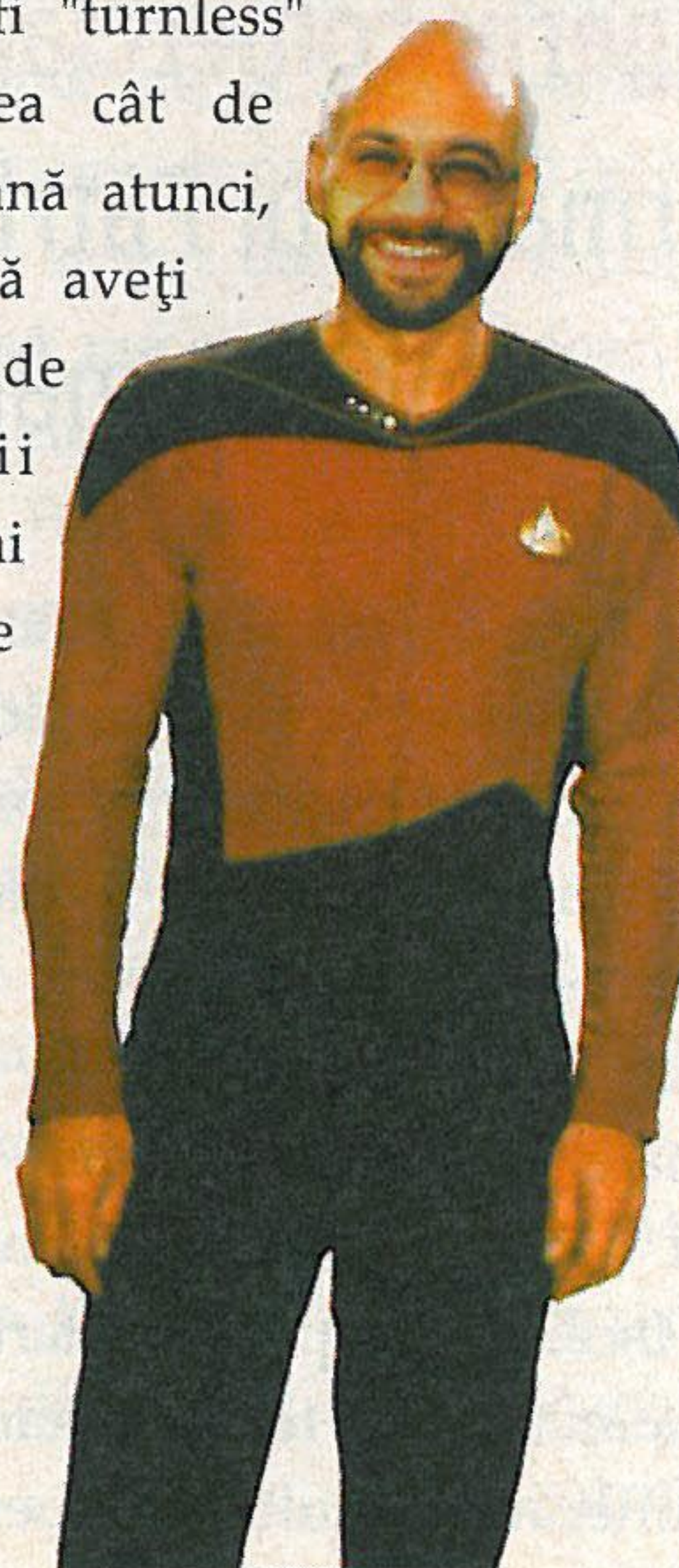
Băieți inteligenți, cei din culisele lui **Civilization** au înțeles un lucru: comunitatea jucătorilor este cea care contează. S-au gândit să le simplifice acestora viața cu un număr însemnat de utilitare care să permită jucătorului să-și transforme visele în realitate în privința scenariilor. Acestea vor putea fi create cu și mai multă veracitate, extension-ul oferind pack-uri de unități și seturi de teren. Este binecunoscut faptul că jucătorii de **Civilization** recrează cu obstinție scenarii care au loc în cel de-al doilea război mondial. Este normal, deci, să le oferi o paletă a reliefului din acea perioadă. Însă, pentru a justifica un extension, producătorii au adăugat niște

tips&tricks modului singleplayer. O parte a codului a fost rescrisă, ceea ce va elimina problemele de memorie care pot apărea pe hărțile prea mari.

Interfața a suferit o cură de întinerire, dar nu devine un model de simplitate și ergonomie. La nivelul conținutului propriu-zis, vom avea parte de opt noi civilizații, fiecare cu liderul ei, unități noi specifice fiecărei civilizații. Producătorii s-au preocupat și de animațiile noilor unități, realizându-le pe cât de fidel posibil.

Mister Civilization, Sid Maier, susține că atracția exercitată de **Civ** este cu adevărat universală, atingând tot mai mulți jucători, vrăjiți și scufundați într-un joc de tipul "încă o rundă și mă culc". Cum va fi "turnless" vom vedea cât de curând. Până atunci, vă urez să aveți parte de civilizații cât mai înfloritoare și să fiți iubiți de supuși!

CIPRIAN
COROIANU



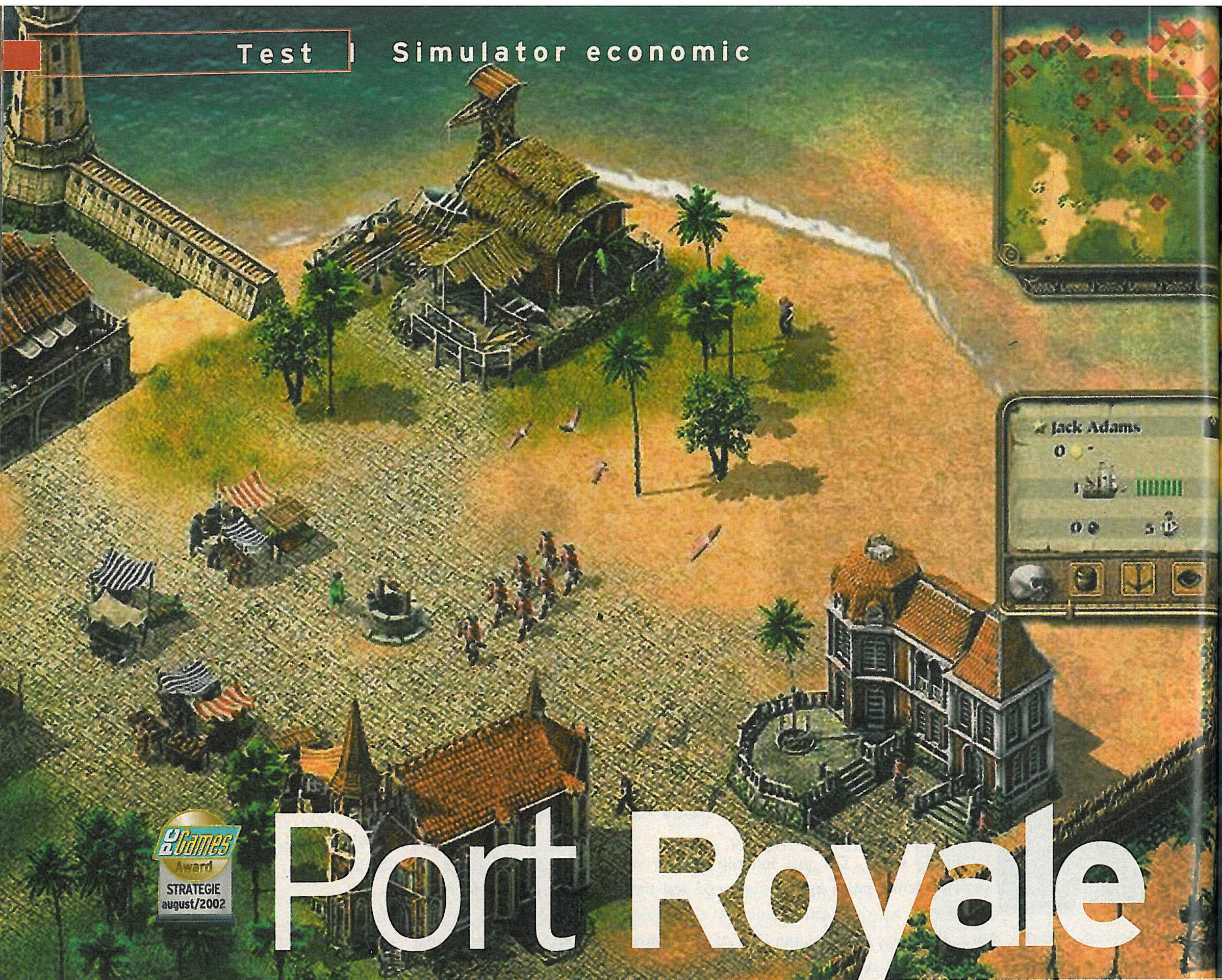
STRATEGIE

Strategie | Tactical | Simulatoare economice

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- | | | |
|-----|----|--|
| NOU | 1 | Warcraft 3
RTT Blizzard |
| ▼ | 2 | Commandos 2
RTT Eidos |
| ▼ | 3 | Empire Earth
RTS Vivendi |
| ▼ | 4 | Battle Realms
RTS Ubi Soft |
| ▲ | 5 | Sudden Strike 2
RTS CDV |
| ▲ | 6 | Heroes 4
TBS Infogrames |
| ▼ | 7 | Starcraft
RTS Blizzard |
| ▼ | 8 | Age of Empires 2
RTS Microsoft |
| ▼ | 9 | Wiggles
Strat. de construcție Infogrames |
| ▼ | 10 | Warrior Kings
RTS Microids |



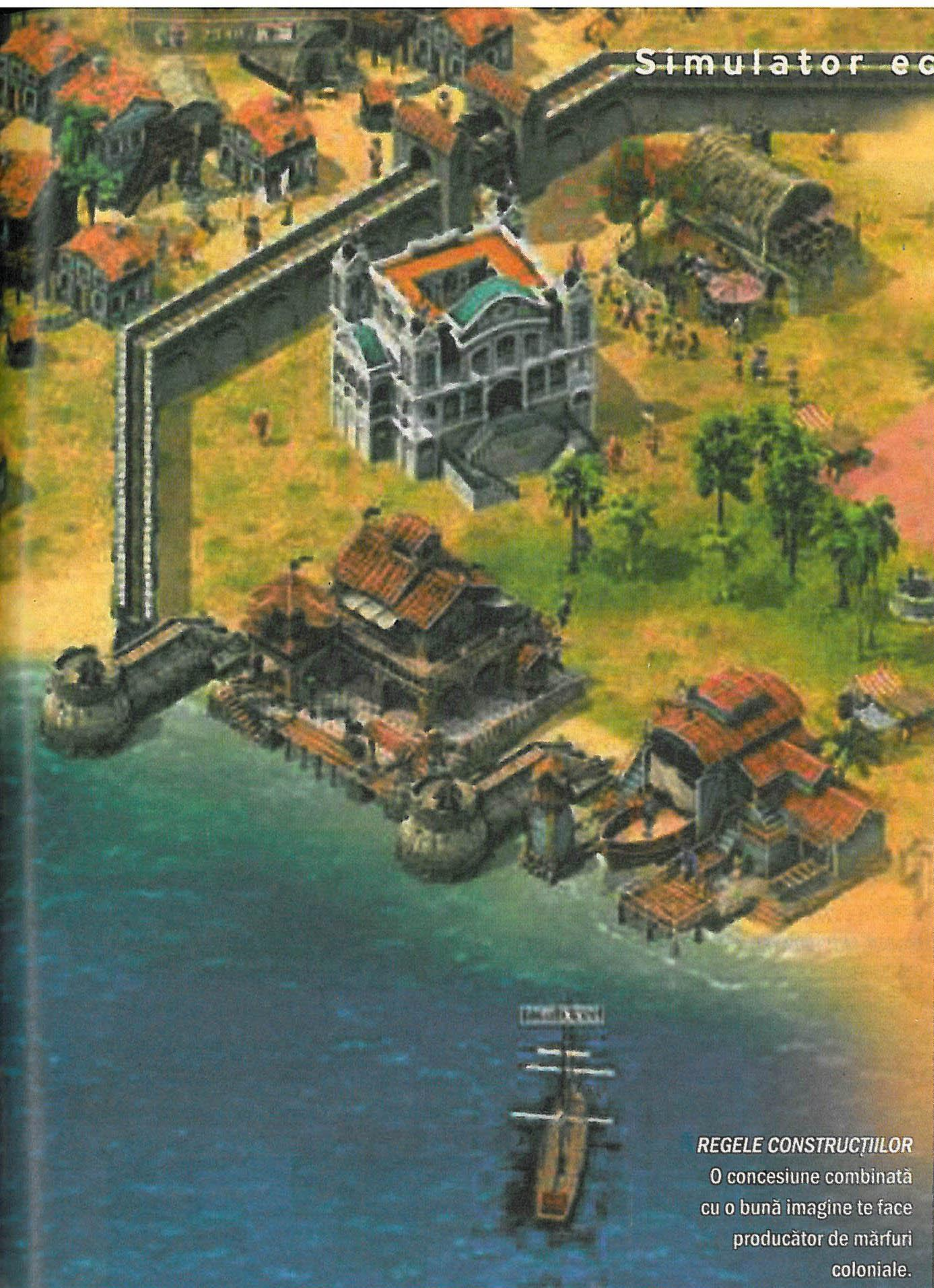
Port Royale

Transportă tutun din Havana în Martinica sau lucrează în slujba coroanei. **Imperiu comercial sau ruta piraților** - urmașul lui Patrician lasă totul în mâinile tale.

Pe steagurile căpitanilor de vase din **Patrician 2** scria „Money and Power”. Urmașul său vine cu un termen în plus, „Guns”, care aduce cu sine confruntările pe mare și insulele cu comori. **Port Royale** nu poate să-i încante doar pe fanii simulatoarelor economice. Din întunecata

patrie a celor din **Patrician**, Ascaron te poartă direct pe plaiurile însorite ale Caraibelor. În secolul XVI, mii de aventurieri în căutarea norocului se hazardează în necunoscutul acelor locuri. Dotat cu o flintă și cu un mic capital de start, te aventurezi și tu în căutarea bogăției. Ai multe căi pentru a obține

succesul. Rămâne s-o alegi pe cea mai bună. La început de drum, hotărăști dacă să faci comerț, încercând să negociezi prețuri mai mici, dacă să cauți să-ți faci o imagine în rolul unei personalități carismatice ori să aduci teroarea pe mări, vasele trecătoare fiind în bătaia tunurilor tale. Cea mai sigură sursă de venit o reprezintă comerțul pe mare. Romul din Havana transportat la Bahamas, tutunul din Tortuga la Charles Towne - deviza e „Cumpără ieftin și vinde scump”. Ușor de spus, greu de făcut: sistemul dinamic al circulației mărfurilor îți poate rezerva surprize neplăcute. Cererea și oferta se modifică permanent. Marile construcții pot ridica spontan prețurile la țigle și lemn, iar o foamete poate crește prețul la cereale. Economia și bunăstarea unui oraș rămân în mâinile tale. Ca și în **Patrician 2**, în rolul țaranului poți ridica unități productive, de la cocioabe pescărești până la plantații de bumbac. Manufacturile creează locuri de muncă, emigranții mai mult încurcă, iar produsele de lux încep să fie căutate după o vreme. Prin importul de materii prime dezvolți un port vecin, iar un terț câștigă de pe urma mărfurilor tale de export. Toate vapoarele și toate cele 60 de orașe însumează o economie întreagă. Rutele care sunt permanent lucrative reprezintă aur în adevăratul sens al cuvântului. Banii nu te fac doar fericit, ci și iubit: donațiile către biserici și



REGELE CONSTRUCȚIILOR
O concesiune combinată
cu o bună imagine te face
producător de mărfuri
coloniale.



PRACTIC Direct de pe hartă, ai
acces la toate meniurile
importante și poți, astfel,
planifica și comerțul.

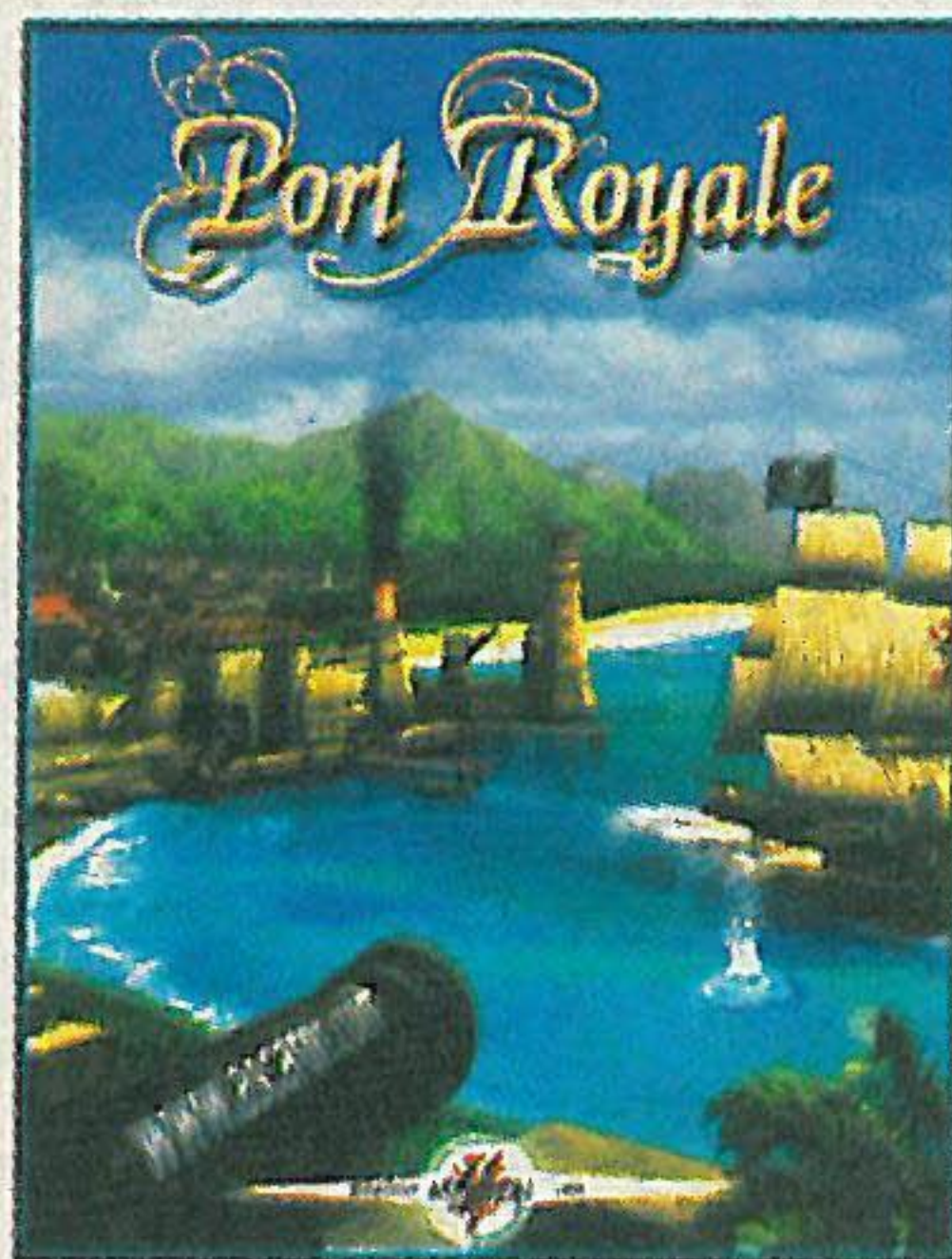


**CONFRUNTARE
LA NUMĂR**
Luptele la sol se
desfășoară în
aceste meniuri
simple.

garnizoanele militare, ca și organizarea de sărbători îți asigură locul în loja seniorilor din orașul tău. Pentru ca și cei de sus să fie mulțumiți, mai trage-i câte o vizită guvernatorului. Marii seniori se arată a fi recunoscători pentru micile servicii. Mai vine câte un amiral pentru o paradă a flotelor, iar tu te vei alege cu sarcina de a da o nouă culoare vaporului acestuia. Se mai întâmplă să duci muncitori, să spionezi unități adverse ori să aprovizionezi sute de cetățeni cu carne și pește. În tavernele din port, mai găsești și alte treburi de făcut. Un geograf dorește să cartografieze trei insule, iar un descoperitor cere schimb de mărfuri

pentru o expediție la indieni. Cu puțin noroc, pui mâna pe o hartă a comorilor sau reușești să rezolvi niște quest-uri care te duc la o îmbogățire rapidă. Mai e acolo și spaniolul care susține că știe cine a răpit-o pe mama ta... astfel de mini-misiuni nu numai că sunt menite să crească variația jocului, dar îi oferă lui **Port Royale** un fel de mantie bine croită. Nimic nu ar avea farmec dacă în jurul Cubei și statului Puerto Rico nu ar patrula șalupe cu steagul negru. Rămâne să hotărăști singur dacă te abați din calea acestora, îi gonești sau scufunzi ori, pur și simplu, treci chiar de partea pavilionului negru. Și această din urmă alegere poate fi legalizată. În Caraibele lui Port Royale se confruntă, pentru putere, patru fracțiuni: spanioli, englezi, olandezi și francezi. La fiecare două-trei luni, aceștia fac legămintele, le încalcă și, în cele din urmă, poartă războaie. Dacă te prezinți la guvernator și-i mai streкори acestuia câțiva galbeni, ajungi să cucerești mai ușor navele adverse, fără să-ți strici imaginea acasă. Dimpotrivă, cu cât distrugi mai multe, cu atât mai bine. Vei fi însă nevoit să ocolești porturile fracțiunilor dușmane. Porți luptele fie personal, fie lași totul în seama derulării automate. Deoarece domnul căpitan PC nu e prea înzestrat în arta războiului, vei alege, mai degrabă, prima variantă.

Navigarea nici că poate fi mai simplă: cu mouse-ul indici cursul, manevrezi vasul până la locul bătăliei și expediezi oponentilor o salvă de avertisment. Câștigător va fi cel care are la bord mai mulți soldați. Lucrurile se complică doar când se intersectează convoaie formate din mai multe vapoare. Cel târziu, la trei contra trei, funcția de pauză e cel mai bun prieten, fiindcă altfel pierzi controlul. Cu o Armada poți trece la vânatoarea de vase adverse și poți vizita așezări. Trebuie să alegi, pur și simplu, formația de atac și armele și să ai încredere în flăcări tăi. Pe mare, ataci mai întâi vasele de patrulă, înainte de a ataca



TESTCENTER

Cuprins & caracteristici

- produs de autorii lui Patrician 2
- patru națiuni
- 60 de orașe
- 10 ambarcațiuni maritime
- 19 mărfuri (+Setlers)
- 15 unități de producție
- șase arme pentru ambarcațiuni și marinari
- până la zece convoaie de până la zece ambarcațiuni

Cifre & date

Gen:	Simulator economic
Jocuri asemănătoare:	Die Gilde, Anno 1602, Tropico
Producător:	Ascaron
De același producător:	Anstoss 3, Ballerburg
Publisher:	Big Ben Interactive
Site oficial:	www.port-royale.de
Site-ul publisherului:	www.bigbeninteractive.de
Site-ul producătorului:	www.ascaron.de
Recomandarea de vârstă:	pentru toate vârstele
Termen:	a apărut
Preț:	cca 35 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual, hartă maritimă
Durată medie de joc:	cca 40 de ore

În comparație

	Die Gilde	Patrician 2	Port Royale
GRAFICĂ	81	72	79
Bogăția detaliului în lumea jocului	86	70	80
Bogăția detaliului la obiecte	56	68	77
Multitudinea în joc	78	52	50
Animațiile obiectelor	74	56	77
Efecte	80	54	83
SUNET	83	68	78
Muzică	83	82	84
Efecte de sunet	78	51	60
Voci/Comentariu	86	50	40
CONTROL	85	75	77
Confortabilitate/Navigare	88	71	72
Precizia controlului	78	80	80
Vedere largă/Perspectivă	87	83	82
ATMOSFERĂ	85	70	82
Captivant/Surprize	84	58	71
Apropierea de realitate/Credibilitatea	86	84	87
Story/Dialog/Comentariu	85	61	68
Înscenarea	80	48	50
DESIGN	84	80	86
Complexitate/Profundimea jocului	90	85	89
Ușor pentru începători	51	72	73
Balansul între gradele de dificultate	77	82	85
A.I.	75	68	70
Inovații	89	51	52
MODUL MULTIPLAYER	85	81	-
Atractivitatea modului	81	80	-
Interactivitatea cu coechipierii/adversarii	90	80	-
Possibilitățile meniului	72	81	-

Pro & Contra

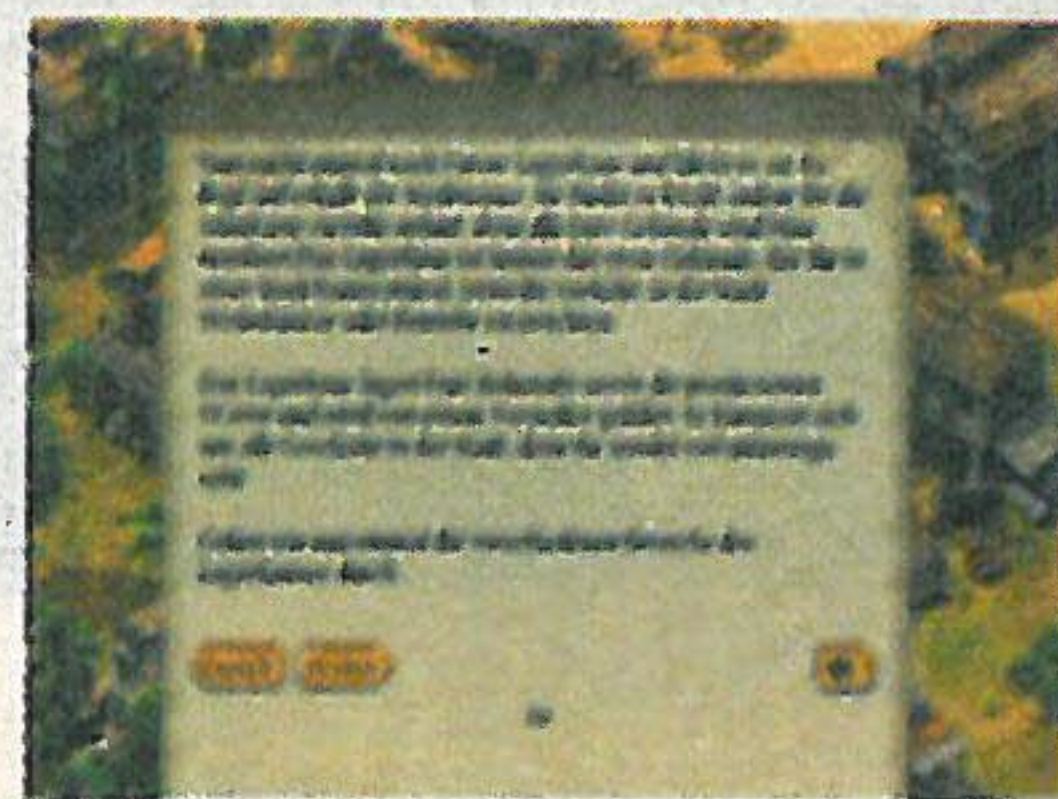
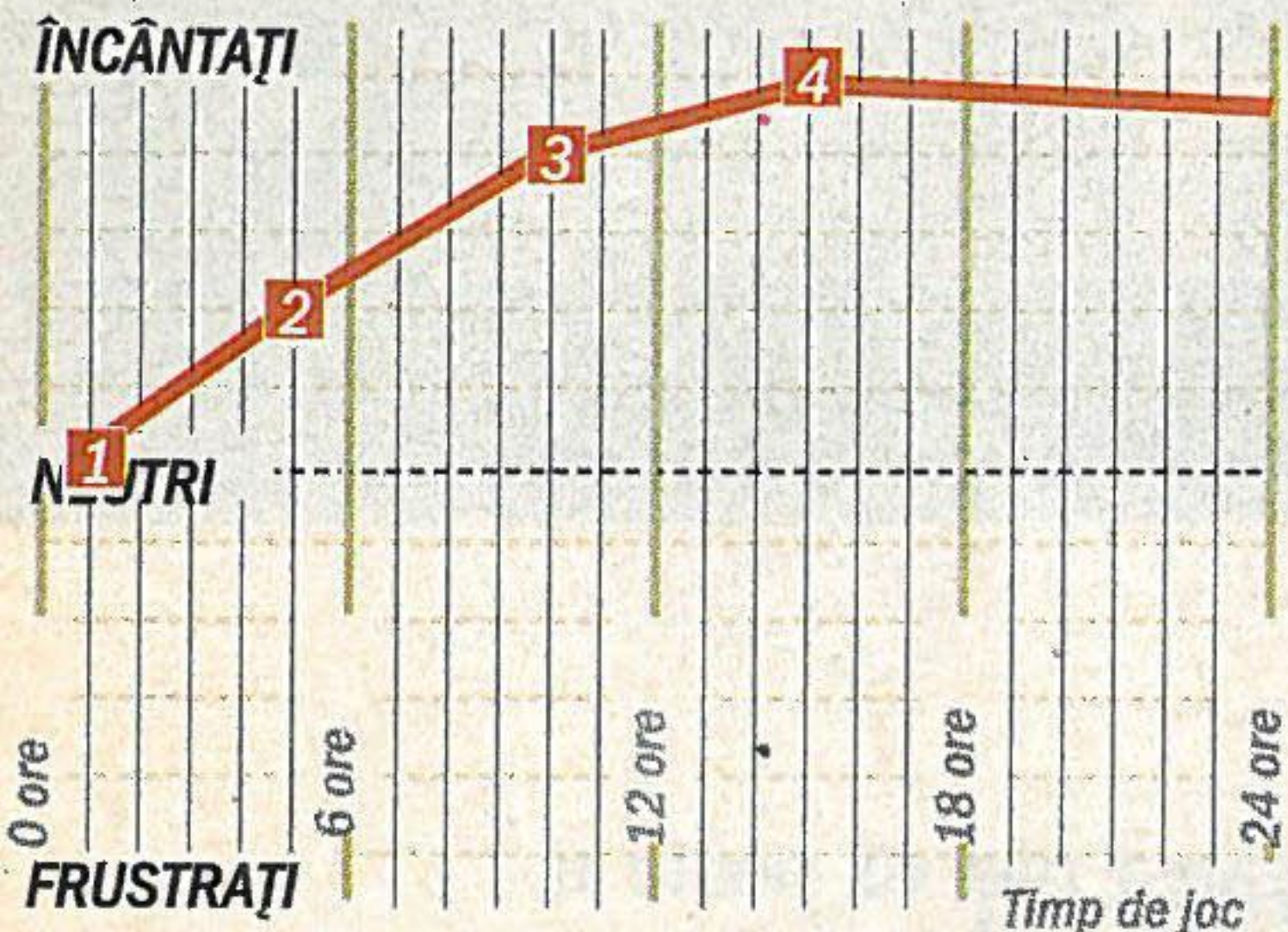
- + modelele ambarcațiunilor puternic detaliate
- + animații frumoase și efecte speciale
- + combinarea reușită a elementelor 2D cu cele 3D
- prea puține variante de clădiri
- + muzică bună în surdină
- voce aproape deloc
- + cele mai multe dintre acțiuni se pot declanșa din două clicuri
- lipsa perspectivei în marile confruntări maritime
- + storyline logic, misiuni în diferite scenarii
- + jucătorul ia parte activ la secvențele video
- fără surprize, foarte previzibil
- + misiuni potrivite
- puține secvențe video
- story doar dacă este setat
- + derulare deschisă a jocului
- + grad înalt de rejucabilitate
- + sistem economic complex
- tutorial sec

LEGENDĂ

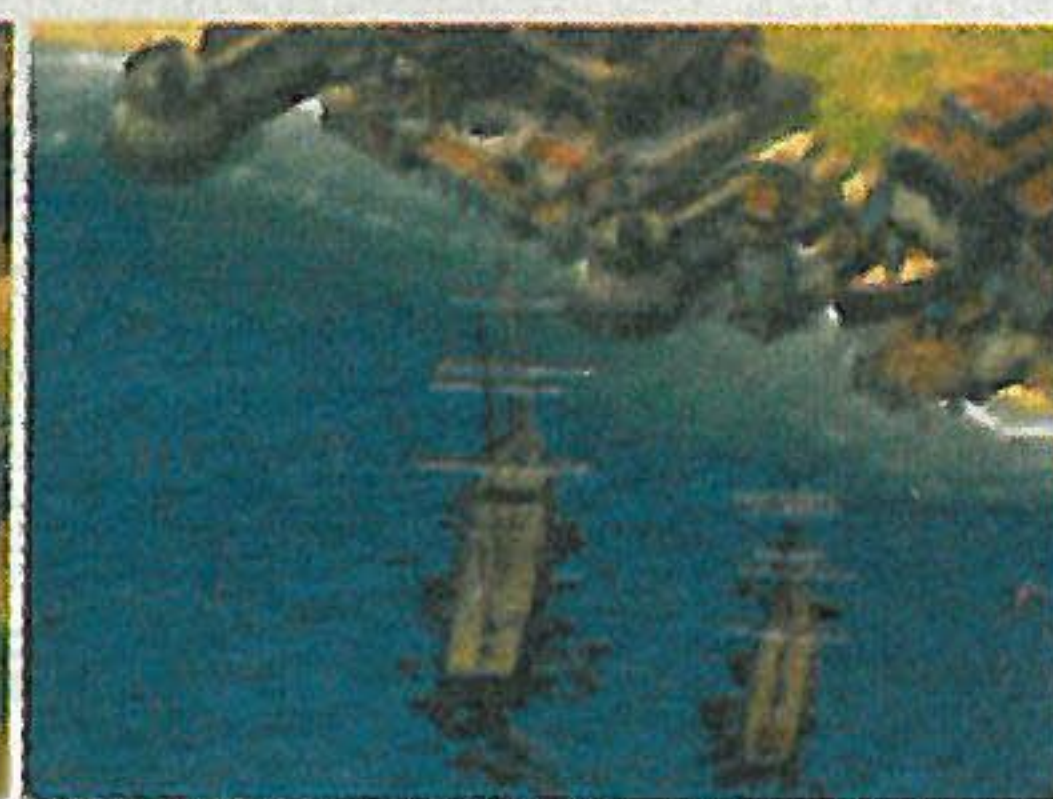
Mai slab decât jocurile luate în comparație

Mai bun decât jocurile luate în comparație

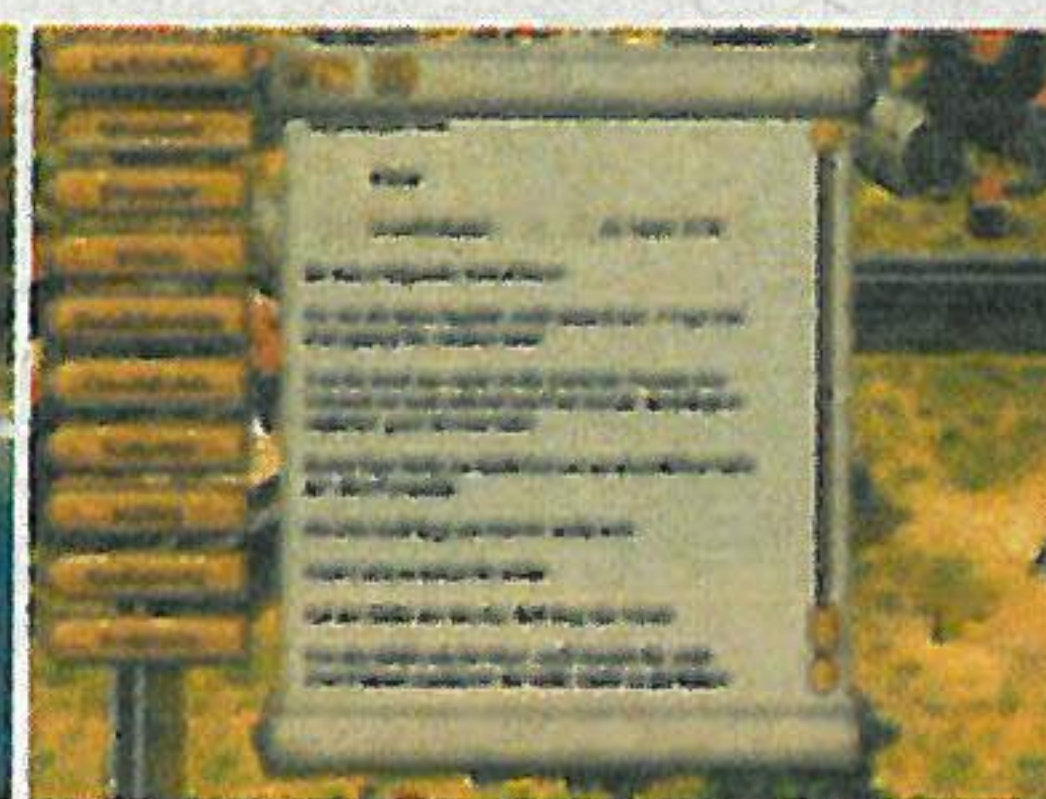
Graficul motivației



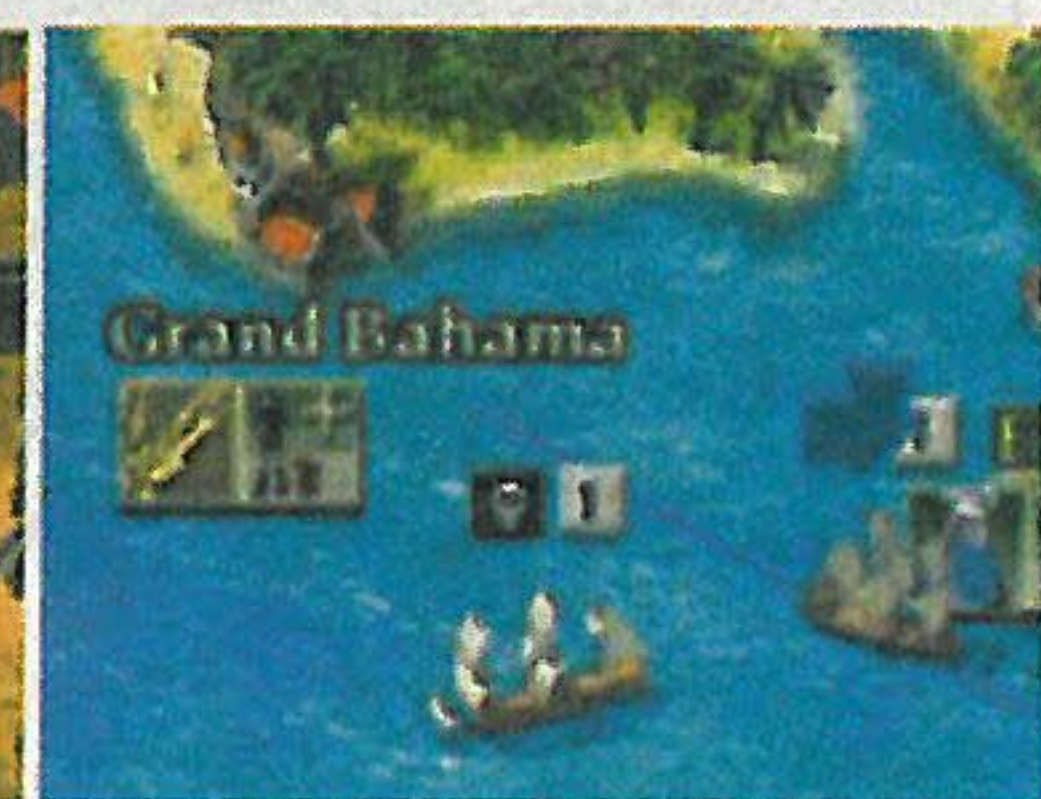
1 Tutorialul e dezamăgitor, vechii fani Patrician se descurcă însă.



2 Piatra de bază pentru bunăstare a fost pusă: un comerț deștept aduce cea de-a doua ambarcațiune.



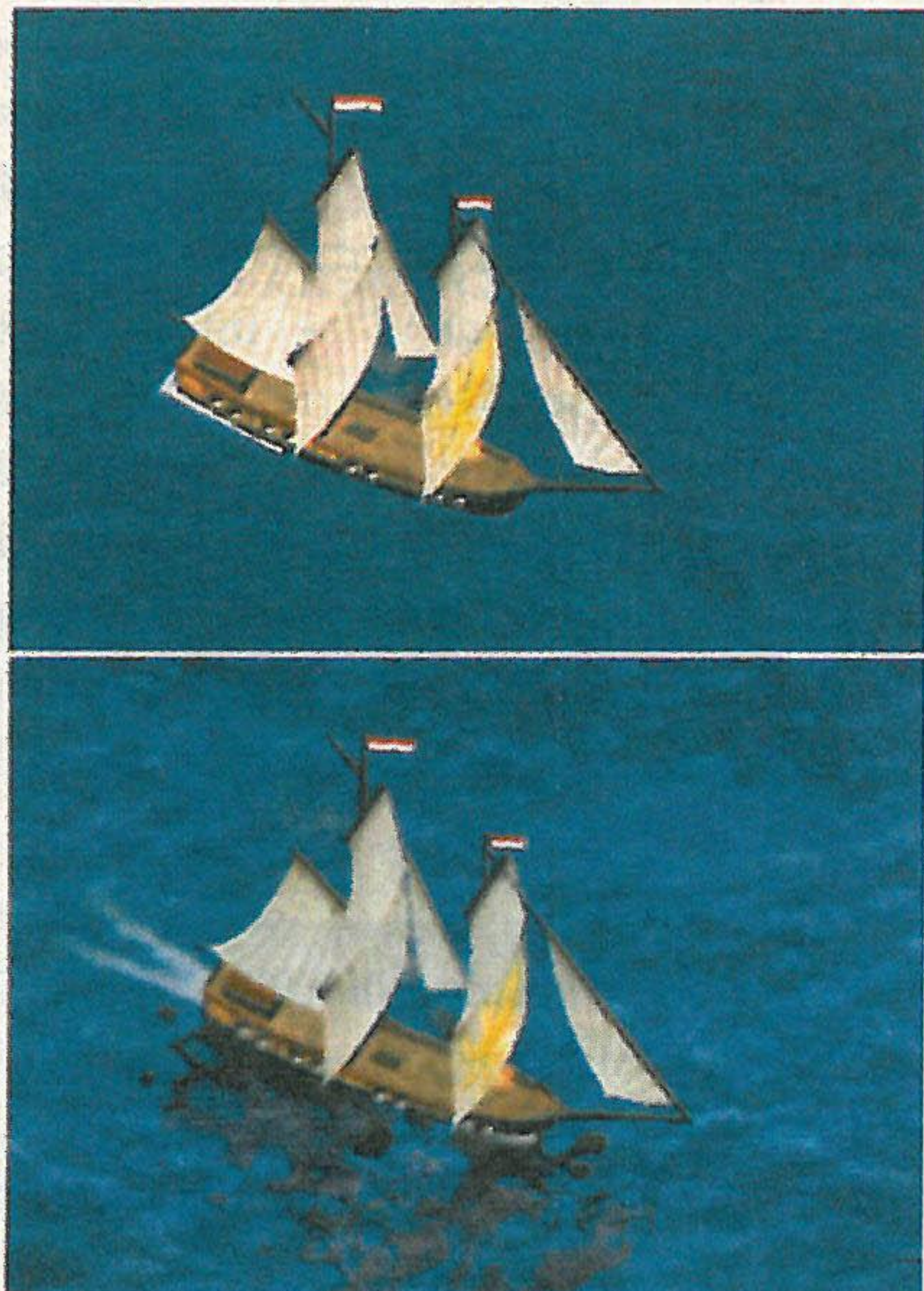
3 Misiunile devin mai complexe: cuvintele încrucișate duc spre o insulă cu comori.



4 Ca pirat, viața pe mare e și mai frumoasă. Dați-i bătaie!

Verificarea sistemului

Pentru un simulator economic, **Port Royale** cere cam mult - minunata grafică 2D presărată cu obiecte în 3D merită însă un sacrificiu. Cel care setează detalii și rezoluții mai scăzute poate juca și pe PC-uri mai vechi. În cazuri extreme, trebuie să renunțe la confruntările pe mare. Versiunea pe care am testat-o a avut probleme cu driverele vechi. Recomandăm, deci, actualizarea cu cele mai noi drivere.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ

Tehnic imposibil

Nerecomandat

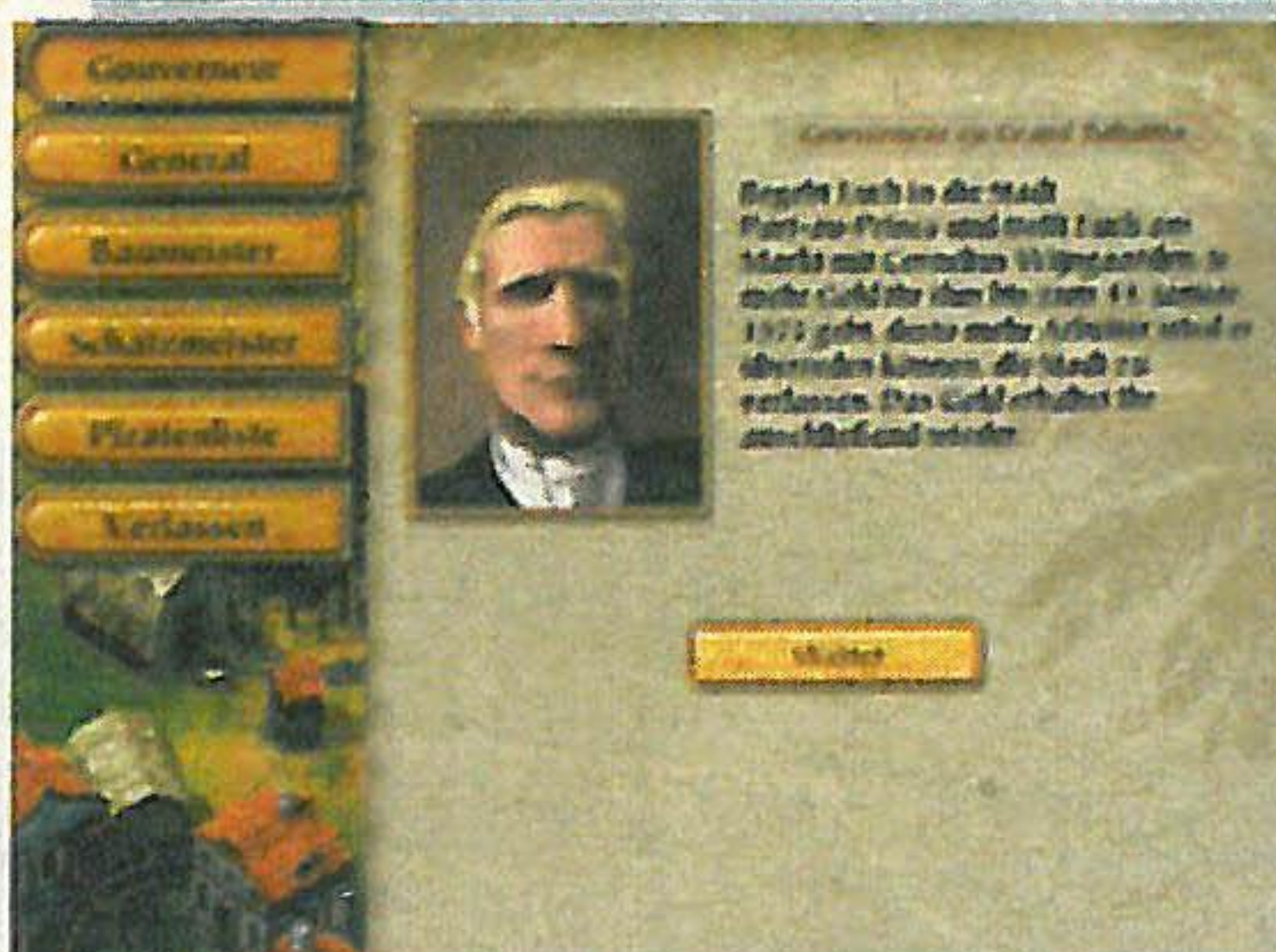
Acceptabil

Optim

	640 x 480					800 x 600					1.024 x 768							
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		

Mission: Possible

În Port Royale ai o libertate totală de comerț, în adevăratul sens al cuvântului.



Mini-misiunile sunt mai antrenante decât să expediezi mărfuri de la A la B. Aceste mini-misiuni îți sunt încredințate de către guvernator și de către negustori. În timp, vei primi misiuni mai complexe și mai grele. Câteva dintre cele mai frumoase sunt prezentate mai jos.

Expedierea diplomatului

Trebuie să recuperezi documente furate. Nu este ușor să dai de urma diplomatului, care s-a ascuns. Dacă l-ai găsit, abordezi nava și îi confisci documentele, pe care le vei restitui.

Răzbușarea este dulce

Guvernatorul unui port vecin este ca un pai în ochi. În mai puțin de două luni trebuie să-i reduci populația cu un sfert. Rămâne la alegerea ta dacă acest lucru se va realiza prin forța militară sau printr-o blocadă comercială.

Anexarea

Una dintre cele mai grele misiuni este capturarea unei fortărețe inamice. Fie îți trimiți matrozii pe uscat cu săbiile și muschetele pregătite, fie îți trimiți întreaga flotă împotriva navelor inamice și a fortăreței. Dacă învingi, pot transforma portul cucerit într-o colonie.

tunurile din port. Dacă desfășori o misiune din partea guvernatorului, poți ancheta orașul în favoarea țării tale.

Spre deosebire de **Patrician 2**, Ascaron a construit un engine 3D pentru bătăliile navale din **Port Royale**, dar terenul de luptă este prezentat izometric. Pânzele velelor umflate de vânt, vasele animate și detaliate, efecte speciale precum flăcări, explozii și fumul rezultat în urma exploziilor sunt bine redade. Ele se întâlnesc de obicei în jocurile de tip RTS, iar prezența lor într-un simulator economic este mai mult decât bine venită. Majoritatea timpului o vei petrece în fața hărții de ansamblu, plată și clasică, dar frumos creionată. Cu ajutorul hărții vei trimite navele să navigheze și să facă comerț. Când ancorezi sau te oprești mai mult timp într-un port, perspectiva vizuală se schimbă în cea a orașului respectiv. Această vedere combină grafica 2D cu cea 3D.

Peisajele din orașe și casele sunt prezentate izometric, vasele și velatura lor sunt alcătuite din poligoane.

Designerii de la Ascaron au desenat clădirile în cele mai mici detalii și au respectat acuratețea lor istorică. Efectele de sunet sunt prezente mai ales când te plimbi prin oraș, muzica este bine aleasă și se potrivește cu acțiunea și cu peisajele. Producătorii nu au implementat încă un mod

multiplayer. Probabil că Ascaron vrea să testeze mai întâi succesul pe piață. Este posibil să se încingă în rețea sau pe Net până la 8 jucători, dar acest lucru se află încă în stadiul de proiect.

ARMADA AHOI!

Desfășurare de forță sau haos total? Selectarea unei întregi flote se face în doi timpi.



OPINIE

CIPRIAN COROIANU



O călătorie pe mare e distractivă, iar prin **Port Royale** e de două ori mai frumoasă.

A durat atâția ani: în **Port Royale** am, în fine, un urmaș credibil al clasicului **Pirates** al băieților lui Sid Meiers. Nu sistemul economic este cel care face din acest WiSim al celor de la Ascaron un joc fascinant. Nu e nici derularea deschisă a jocului, în care și în rolul corsarului mă distrez la fel ca și în cel al comerciantului cinstit. Este vorba de conlucrarea tuturor elementelor, e vorba de atmosfera formidabilă, de dragostea față de detaliu. Personal, îmi doream și mai mult și în plus misiuni mai lungi, cel mai bine era să fie un story bine croșetat. Totuși, și așa îmi voi petrece timpul liber din următoarele luni pe însoritele coaste caraibiene și voi goni flota spaniolă. Singurul lucru cu adevărat criticabil este controlul în bătăliile pe mare. Să îți sub control zece nave de război medievale nu e o glumă - nici măcar cu funcția automată.

PUNCTAJ PORT ROYALE

PRODUCĂTOR Ascaron **DISTRIBUTOR** Big Ben

PREȚ cca 40 USD **TERMEN** a apărut

NECESAR CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 640 MB **RECOMANDAT** CPU 900 MHz
256 MB RAM
HDD: 640 MB

SUPORT Open GL **Force Feedback**

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea - Internet - 1 jucător/pachet

88

GRAFICĂ 79%

SUNET 78%

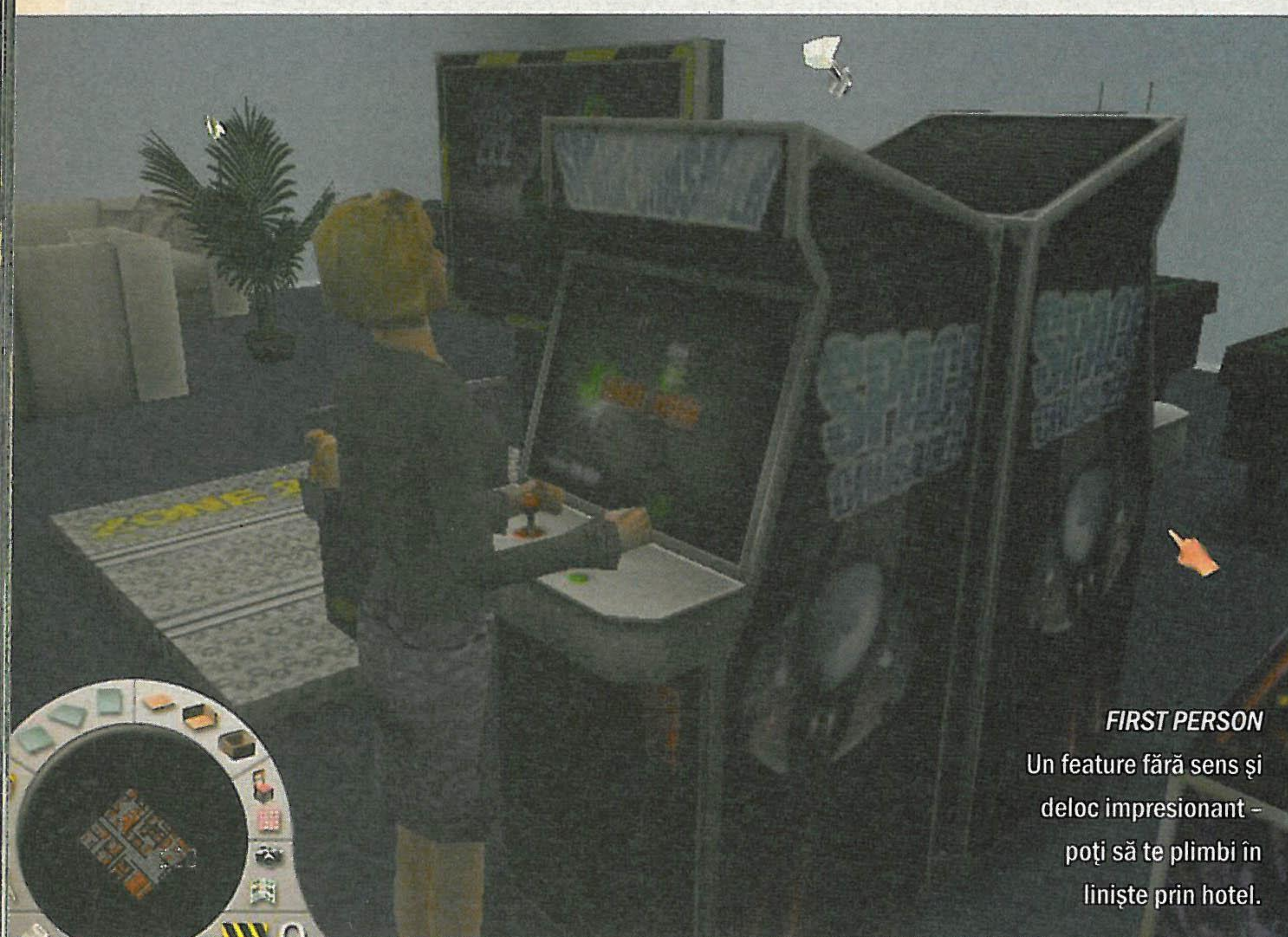
CONTROL 77%

ATMOSFERĂ 82%

DESIGN 86%

MULTIPLAYER -%

Hotel Giant

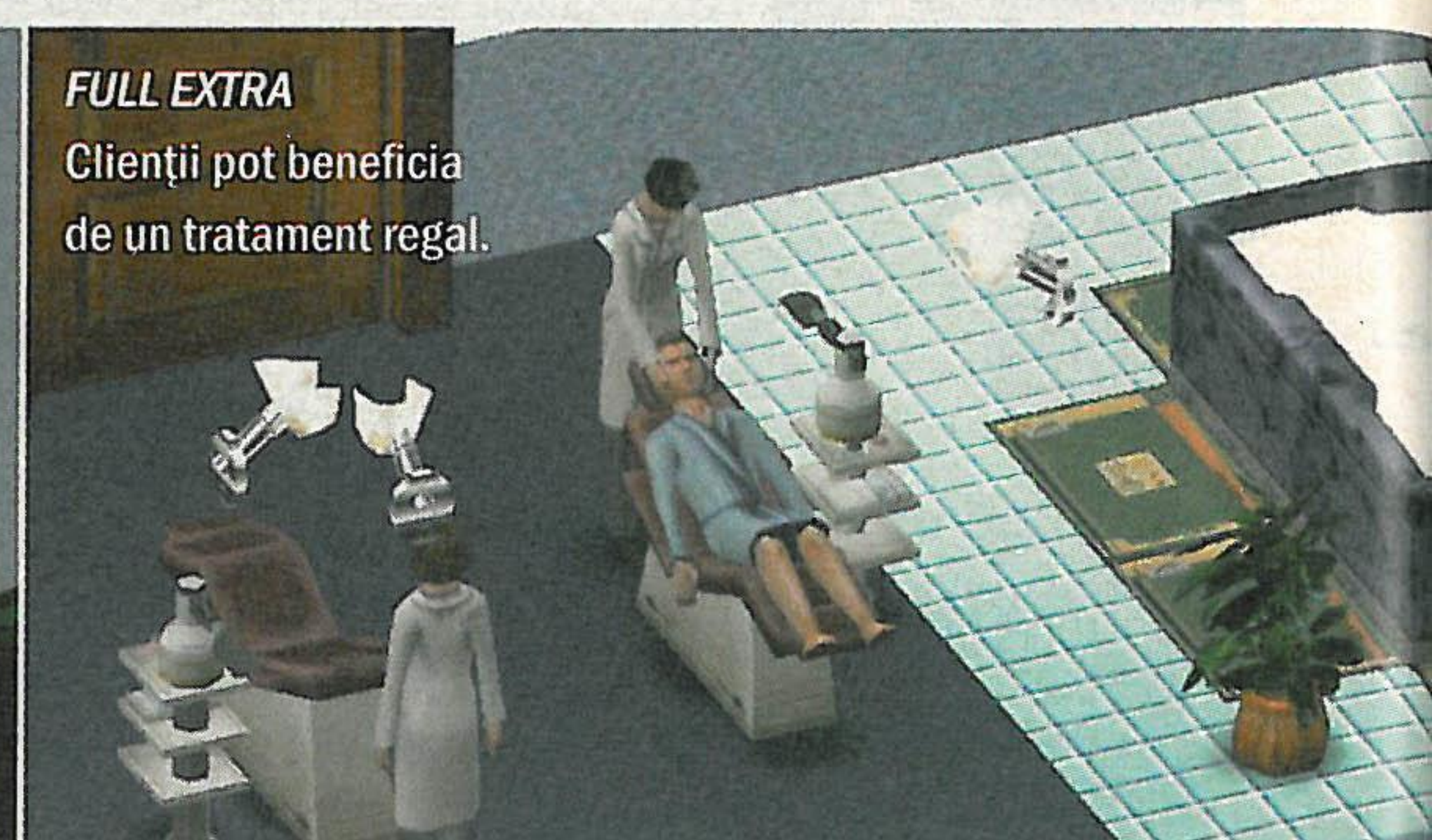


FIRST PERSON

Un feature fără sens și deloc impresionant – poți să te plimbi în liniște prin hotel.

FULL EXTRA

Clienții pot beneficia de un tratament regal.



Viața e o treabă dificilă. Chiar și pentru managerul unui paradis al concediilor, **variația e un termen străin.**

CÂTE STELE AI?

Potențialii clienți sunt cât se poate de mofturoși când vine vorba de confort.

În acest simulator economic preiei rolul managerului hotelier, al unui arhitect de interioare și al unui manager de crize – și totul în același timp. În hoteluri falimentate deja sau în altele care tocmai se construiesc, începeți cu amenajarea sălii de recepție, construiți camere de oaspeți, vă preocupați de calificarea personalului și, în plus, trebuie să faceți și profit într-o perioadă de timp dată.

Sarcina de a aduna cât mai mulți oaspeți cu puțință nu e ușoară. Unii dintre clienți indică nemulțumirile și dorințele, însă, și atunci când acestea sunt îndeplinite, rareori se întâmplă ca gradul lor de mulțumire să treacă de 50 %. Motivele trebuie să le găsești singur deoarece nici jocul, și nici manualul nu oferă astfel de informații. Deseori este vorba de încăperi pentru meeting care îi fac pe oaspeții aflați în concediu să se simtă destul de nasol, însă, pe de altă parte, și prea multe baruri s-au dovedit a le sta în gât turiștilor. Ceea ce ajută e încercarea - lucru care, din cauza limitei de timp, nu prea este posibil. În fine, veți construi de toate pentru toți pentru a le oferi la urmă oaspeților la cele mai accesibile prețuri. Profitul este garantat: restaurantele de lux care funcționează și cluburile de fitness vor finanța oricare dintre hotelurile de lux.

OPINIE CIPRIAN COROIANU



După terminarea celui de-al doilea hotel, construirea unui imperiu devine rutină.

În fiecare dintre cele 20 de misiuni, aceeași treabă: clădești camere. Deoarece fiecare tip de cameră se compune din sute de elemente, iar arhitectura nu poate fi copiată decât în cadrul aceleiași misiuni, **Hotel Giant** devine destul de repede un joc frustrant. După toate covorașele, minibarurile și dulapurile pentru bagaje, mai uiți câte un întrerupător și te întrebi, pe bune, de ce naiba nu sunt satisfăcuți oaspeții. Mai merge până termini un hotel sau două, însă, apoi, toată treaba devine rutină. Grafica simpatică nu poate fi însă depășită de Sims, căci totul strălucește atunci când depărtezi camera la vreo 20 de metri înălțime pentru a vedea ce ai realizat.

PUNCTAJ HOTEL GIGANT

PRODUCĂTOR Enlight
DISTRIBUTOR Jowood

PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 400 MHz
64 MB RAM
HDD: 500 MB
RECOMANDAT CPU 1.000 MHz
128 MB RAM
HDD: 800 MB

SUPORT Open GL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 66%

SUNET 40%

CONTROL 58%

ATMOSFERĂ 70%

DESIGN 73%

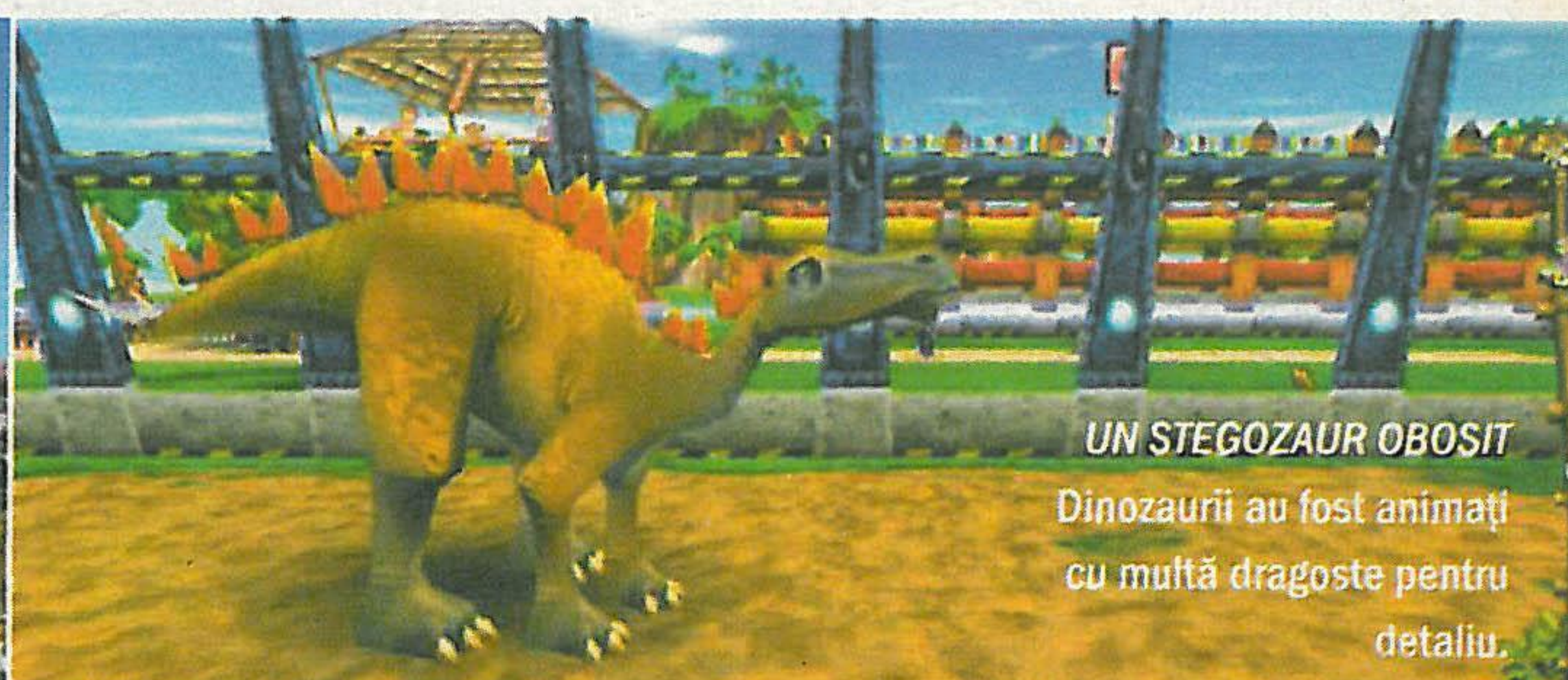
MULTIPLAYER -%

52

Dino Island



NEMULȚUMIT Nu ajung doar dinozaurii - fără atracții de genul scooter-elor și fără turnuri înalte, nu vei atrage vizitatori.



UN STEGOZAUR OBOSIT
Dinozaurii au fost animați cu multă dragoste pentru detalii.



În Jurassic Park totul a mers pe dos.

În Dino Island, treaba merge mai bine, însă crescătoria de saurieni nu e perfectă nici aici.

O insulă caraibeană, garduri înalte electrificate și niște giganti de mult dispăruți - **Dino Island** ne amintește frapant de un Blockbuster cinematografic al lui Steven Spielberg. Pe ecran era vorba de milionarul Hammond care investise sume enorme în clonarea dinozaurilor și dorea să creeze o atracție turistică cu reptilele atoate mănătoare. În **Dino Island**, ai parte cam de

același job. Singura diferență: în parcul tău totul se desfășoară în pace. Construiești cuști în modul cel mai comod, apoi căi de acces și arii pietonale, angajezi muncitori și amenajezi carusele și chioșcuri cu fast-food. A, da, era să uit: te pui frate pe clonare! Schițezi și desenezi ditamai dinozaurii. Fiindcă, spre deosebire de **Jurassic Park**, vizitatorii tăi nu sunt mulțumiți să vadă doar animale pe care le cunosc din

cărțile cu povești - ei vor să vadă cele mai ciudate schițe și combinații posibile. Pentru a le oferi oaspeților în mod permanent ceva nou, ai la dispoziție un laborator întreg în care poți "frământa aluatul" cu experimente noi. Iaca un picior, apoi un cap mare și... hop, apare agresivul devorator! Acesta va crește, iar încasările vor umple casele de bani. Totul e prezentat într-o grafică bunicică dar nu spectaculoasă.

JOACA DE-A DUMNEZEU În laborator, clonezi saurieni - sau te mai joci puțin cu aspectul acestora, în speranța că le vor crește și niște picioare.

PUNCTAJ DINO ISLAND

PRODUCĂTOR Monte Cristo
DISTRIBUTOR Ubi Soft

PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 400 MHz
64 MB RAM
HDD: 300 MB
RECOMANDAT CPU 800 MHz
128 MB RAM
HDD: 700 MB

SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea - Internet -
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 76%
SUNET 51%
CONTROL 73%
ATMOSFERĂ 75%
DESIGN 72%
MULTIPLAYER -%

73

OPINIE CIPRIAN COROIANU



După **Jurassic Park 3**, credeam că nu mai pot să văd saurieni - pare-se că m-am înșelat!

Măi să fie, da drăguți mai sunt. Animați cu multă dragoste, simpatici dinozauri topăie care mai de care prin cușca lui. Mai târziu, pot să-i las chiar să concureze. E antrenant și îmi place să mă uit. Ceea ce nu-mi face atât de multă plăcere e clonarea: jocul de construcție își pierde din tempo prin dese întreruperi de laborator și se joacă, astfel, mai fragmentat decât ar fi fost necesar. Pe cât este de drăguță ideea, mă așteptam la dinozauri prefabricați. **Dino Island** e ca un film de-ale lui Disney - făcut să antreneze întreaga familie. Însă de ce nu le-a spus nimeni producătorilor că există mouse-uri cu rotițe și că s-ar putea folosi foarte bine pentru funcția zoom?

Kohan: Immortal Sovereigns

Ahriman's Gift

Încearcă bebelușul seriei - de data asta cu **noi campanii și o puzderie de îmbunătățiri.**

INDISCIPLINAȚI

În luptă, unitățile ies destul de repede din formație.

Ahriman's Gift nu e altceva decât un Add-on pentru RTS-ul **Kohan: Immortal Sovereigns** a cărui apariție am consemnat-o în urmă cu jumătate de an. Noutatea care ne vine ca o

mănușă este că versiunea finisată funcționează și fără programul de bază. Pe lângă două tutoriale cuprinzătoare și 40 de hărți pentru modul single player, mai apar trei câmpuri de luptă. De data asta

intri în focul luptei de partea întunecată, pe care ai combătut-o în versiunea precedentă. Ai la dispoziție noi tipuri de trupe care abia așteaptă să-și dovedească skill-urile. Catapultele sunt excelente pentru asediarea cetăților adverse, iar luptătorii cu scuturi rezistă mai mult decât camarazii lor sulițași. Dacă dorești să te distreze în stil *Age of Wonders* sau *Heroes of Might & Magic* și nu ai încă în colecție **Kohan: Immortal Sovereigns**, vei descoperi în **Ahriman's Gift** o alternativă interesantă pentru concurența bazată pe lupte pe runde. Cei care aveți prima parte, e bine să mai meditați dacă merită cheltuite modestele voastre economii pe câteva misiuni noi, unități și îmbunătățiri ale detaliului.

PUNCTAJ KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

PRODUCĂTOR Timegate Studios
DISTRIBUTOR Wanadoo

PREȚ
cca 40 USD

TERMEN
a apărut

NECESAR
CPU 233 MHz
64 MB RAM
HDD: 350 MB

RECOMANDAT
CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 350 MB

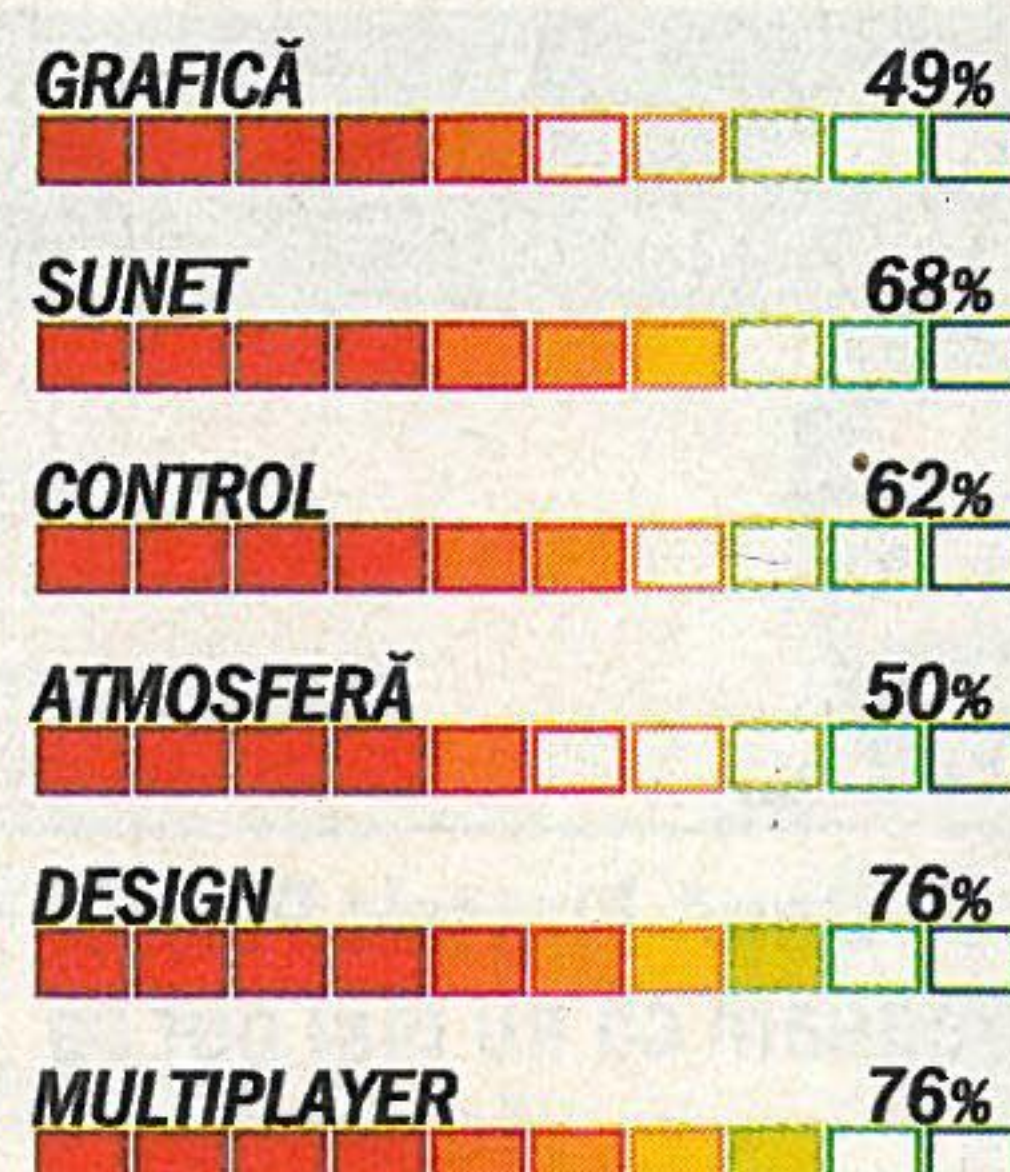
SUPPORT

Open GL

Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 1 Rețea 8
Internet 8
1 jucător/pachet

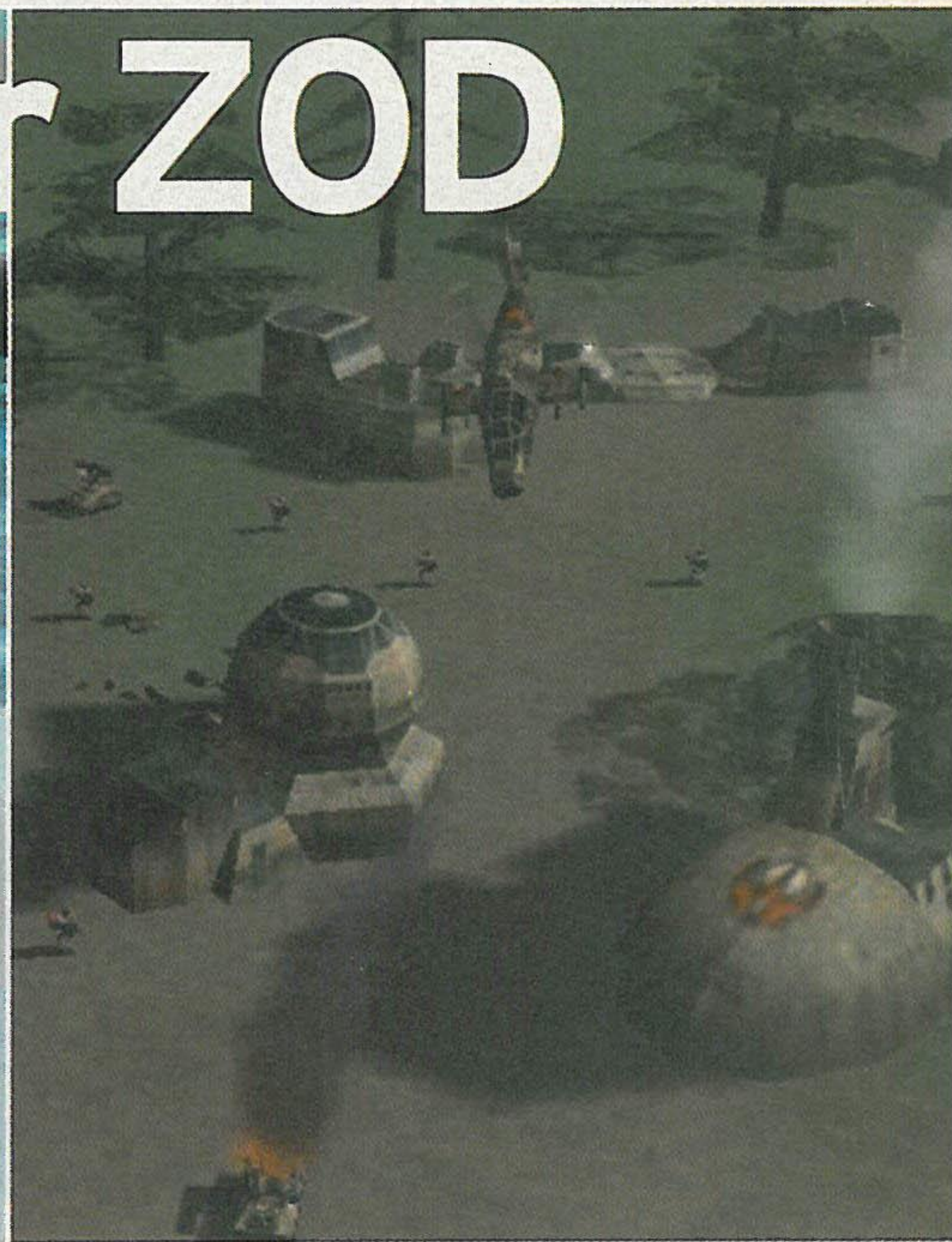


77



OVERKILL Sistemul meniului pare dificil doar la prima vedere.

Seria Commander ZOD



Vă mai amintiți? Anul 1996, fieful seriei C&C, Warcraft și Dark Reign. Sfidând concurența, Bitmap Brothers scotea pe piață un joc de strategie, care **a reușit să împartă în două tabere fanii genului RTS: Commander ZOD.**

Unii i-au apreciat stilul inovator, modul comic de a privi strategiile în timp real, într-un cuvânt, cei care rejoacă oricând întregul joc, amuzându-se copios de filmele dintre misiuni. Alții au considerat Z o clonă de C&C, ba mai mult, o erezie în interiorul ortodoxiei RTS-urilor din acea vreme. De unde această diferență între cele două tabere? Să vedem: Z avea un sistem original și nou de control al unităților. Clădirile produceau grupuri de 3-4 soldați, mașini, tancuri, neutralizări de câmp și lansatoare de rachete. Arborele tehnologic se completa cu noi unități pe măsura avansării în joc, de-a lungul celor 20 de misiuni. Până aici nimic diferit față de un RTS clasic. Dar... jucătorul nu putea construi nici un fel de clădire; acțiunea se desfășura pe un teren împărțit în câteva parcele, toată harta era vizibilă de la început, putându-se urmări mișcările inamicului. Am amintit că terenul era împărțit în parcele, fiecare din ele conținând cel puțin o clădire de produs soldați sau unități mecanizate. Cucerirea unei astfel de parcele ducea în mod automat la scăderea timpului de producere a tuturor unităților fericitului posesor și, evident, creșterea timpului de producție pentru unitățile celui care

a pierdut porțiunea de teren respectivă. Scopul jocului era cucerirea clădirii fort, bine apărată de lansatoare de rachete și unități mecanizate. Acțiunea jocului este destul de complexă și implică strategii diverse, jucătorul având de-a face cu 5 planete diferite, tranziția între acestea, ca și între misiuni fiind precedată de câte un film. Acum realizez că am făcut o ciudată pasiune pentru aceste filme de tranzit, dar cei care le-au urmărit, înțeleg foarte bine motivul. După 5 ani în care cuvintele "To be continued..." de pe genericul filmului de final au alimentat cu speranță pasiunea primei categorii de jucători, amintită mai sus, Bitmap Brothers se întoarce și anunță: **Z2: Steel Soldiers**. Devenit 3D, jocul este o continuare interesantă și a stârnit multe discuții aprinse pe forumurile de specialitate. Unii susțin și acum că jocul trebuia să rămână 2D pentru a avea același "feeling" ca predecesorul său, alții sunt convinși că grafica 3D ridică jocul acolo unde îi este locul: în topul celor mai bune RTS-uri ale anului 2001. Să auzim povestea imaginată de producători: în viitorul foarte îndepărtat, două uriașe corporații rivale luptă pentru supremația controlului unor terenuri bogate în zăcămintele. Epuizate de anii îndelungați de confruntări, cele două corporații decid încetarea focului pe perioadă nelimitată. În filmul de introducere, fragila pace este ruptă brusc și totul ia proporții amețitoare. De-a lungul întregii aventuri, vei căuta motivele acestei rupturi și cine este responsabil. Ca și primul Z, **Steel Soldiers** aruncă în luptă unități robotice, în locul organismelor vii. În ciuda caracterului lor mecanic și a "inimii" de tablă blindată și rece, roboții sunt înzestrați cu personalități diferite, fiecare dintre ei având propriile nemulțumiri și obiceiuri, umorul rezultat din urmărirea discuțiilor între ei fiind garantat. Chiar dacă sunt încăpățânați, leneși și dificili în comportament, roboții ascultă, totuși, de comenzile jucătorului, permițându-și, însă, să-i arunce replici sarcastice, jocul netransformându-se deloc într-un exercițiu de diplomatie. Jocul are implementat același sistem ca și predecesorul său, rămânând de importanță majoră controlul teritorial. Cine are mai multe teritorii și le păstrează cât mai mult timp, are cele mai mari șanse de câștig. Sistemul teritoriului împărțit în parcele s-a bucurat de succes și apreciere în trecut, se va bucura de succes și acum, dar există, totuși, niște modificări față de original și așa putea aminti numai faptul că, terenul fiind 3D, cel care are control asupra dealurilor poate instala o linie de apărare cu rază și precizie de foc mai mare.

Grafica este detaliată, incluzând diferite forme de viață, efecte de apă, foc și fum, ceață, reflexii, cumulate pentru a asigura o cât mai profundă senzație de realism. Secvențele animate sunt realizate de studiourile de grafică digitală Cool Beans Productions și se încadrează în stilul desenelor animate moderne, dar parcă nu mai au același farmec ca la primul joc. Multe unități noi au apărut față de vechea versiune. Întîlnim acum Terrain Disruptor, o foarte puternică unitate de artilerie, Shockwave Cannon, Teleporter, ce poate transporta instantaneu până la 6 unități pe hartă.

Interfața jocului a fost mult modificată, pentru ca jucătorul să aibă acces foarte rapid la toate opțiunile unităților sale. Din fericire, și AI-ul unităților a crescut simțitor, unitățile apropiate având posibilitatea de a-și sări reciproc în ajutor, în caz de pericol, de a distruge podurile pentru a încetini un atac, de a ocupa cele mai înalte teritorii etc. Modul singleplayer rămâne de bază, dar multiplayer-ul va fi adus la nivelul modern, permițând maxim 8 jucători simultan.

Nu ne rămâne decât să sperăm încă într-o continuare, chiar dacă producătorii nu au anunțat nimic în acest sens.

CIPRIAN COROIANU

SOFTWARE.

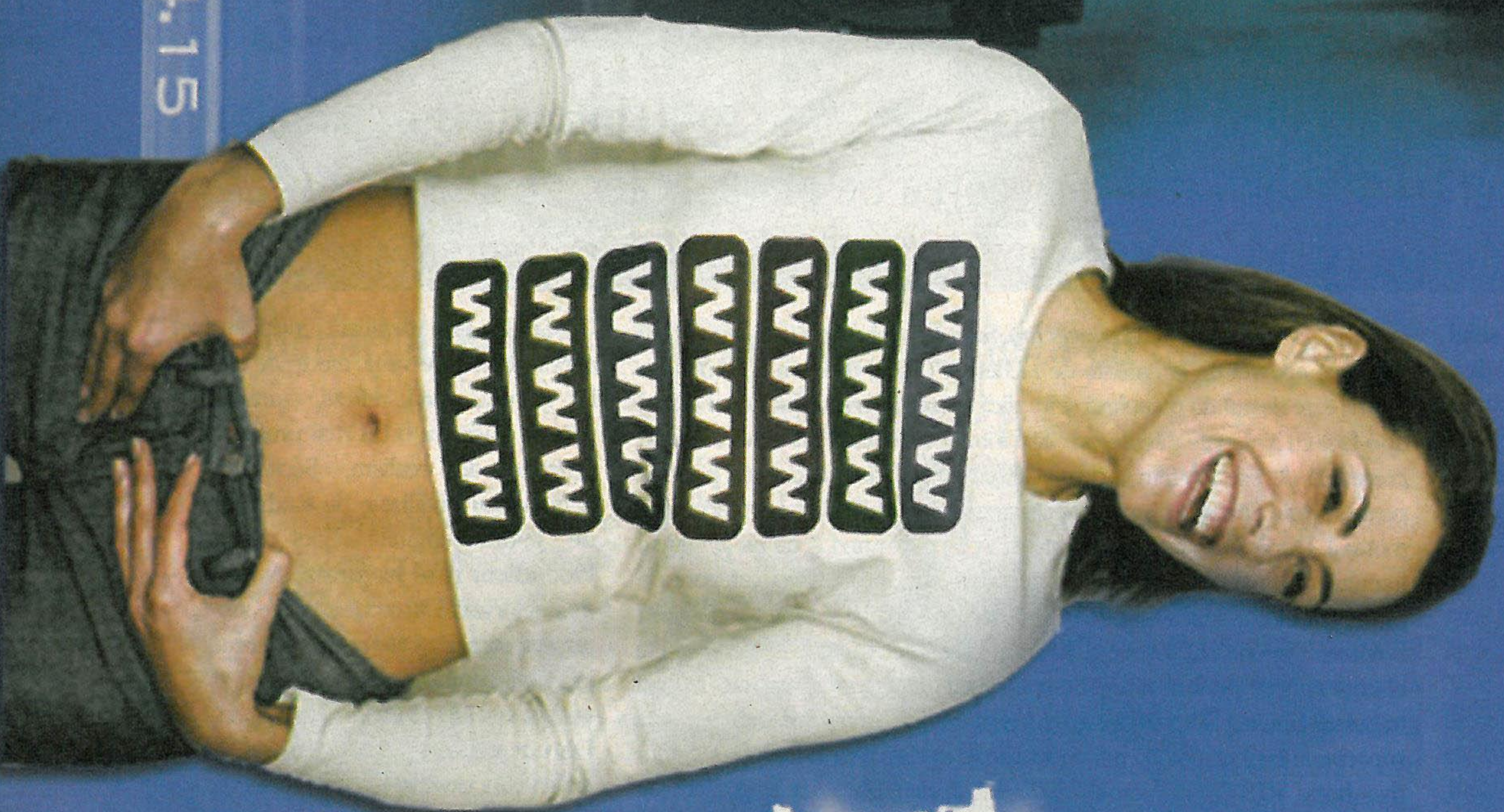
HARDWARE.

COMUNICATII.

INTERNET.

SAMBATA 18.15

DUMINICA 14.15

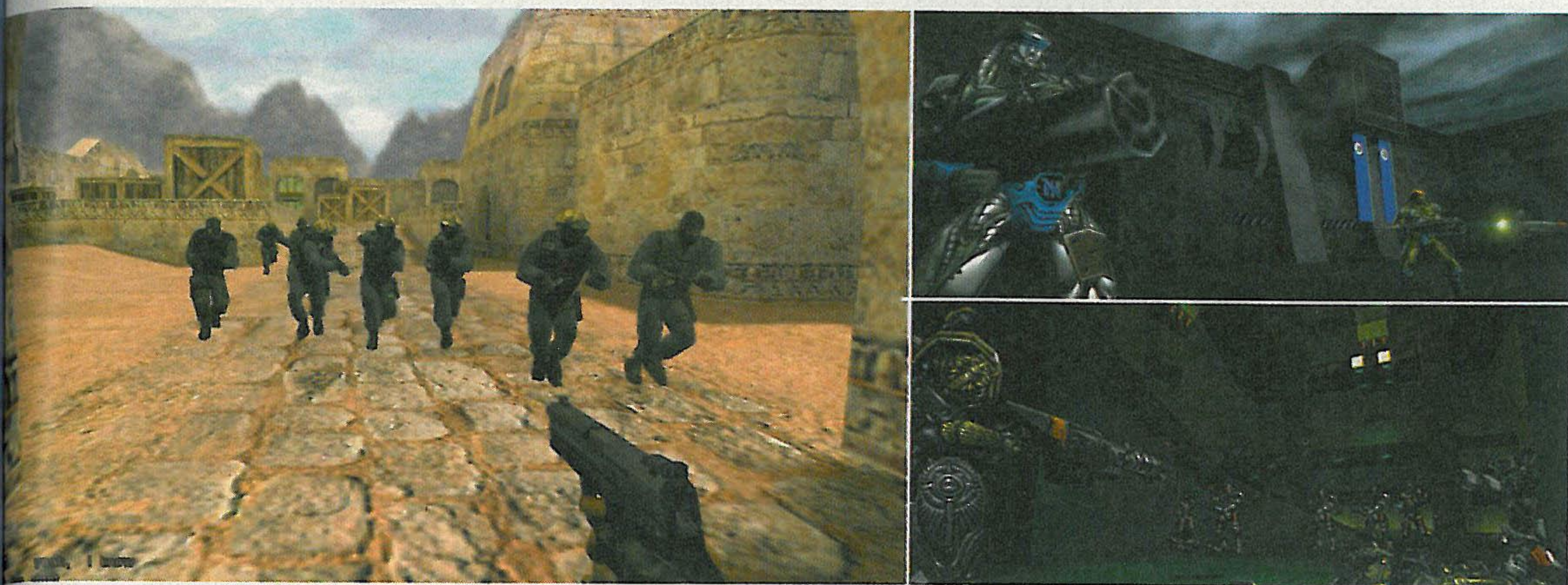


Emisiune
SOFT,
tratata

HEAD...

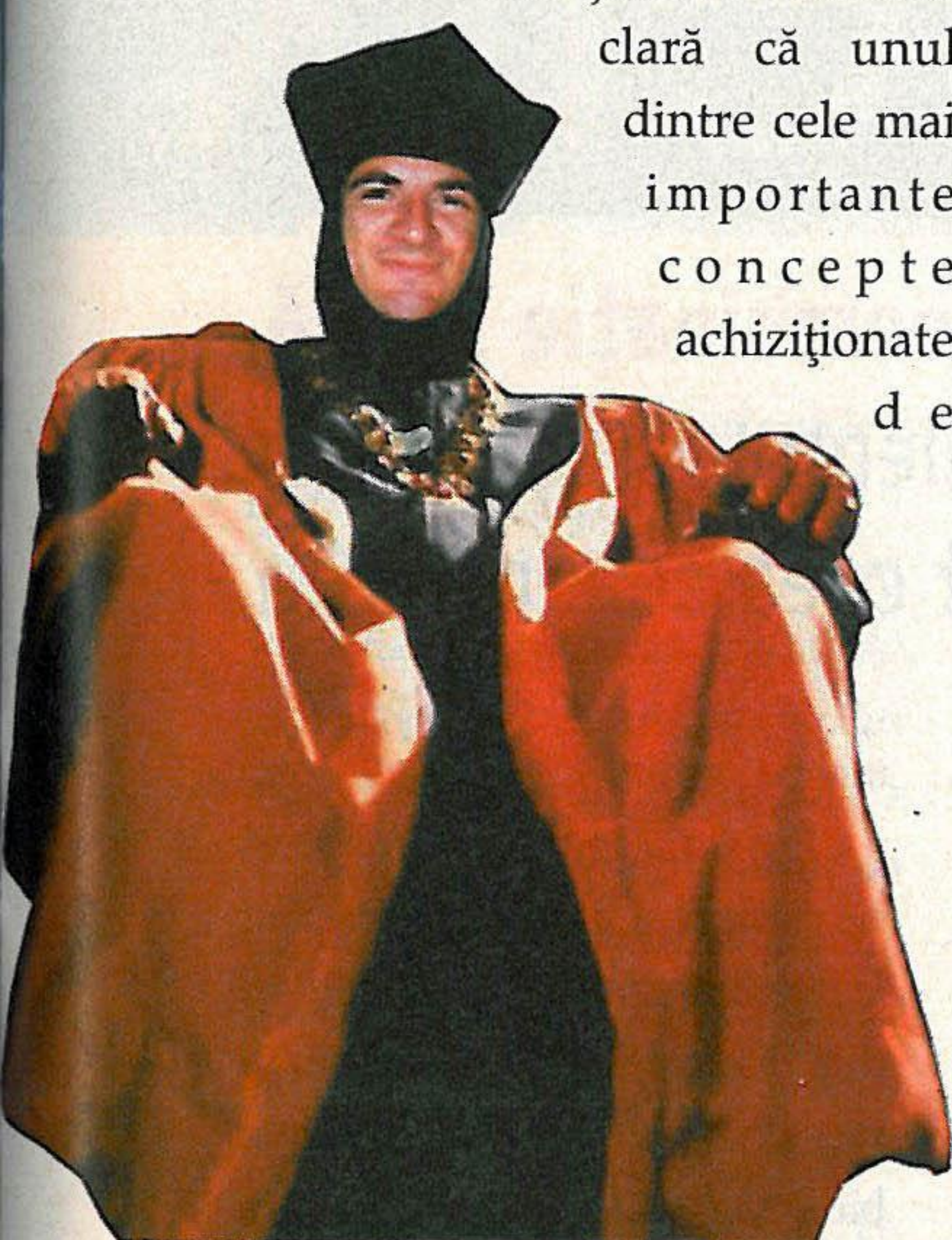


Băgăm o rețea?



ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump & Run



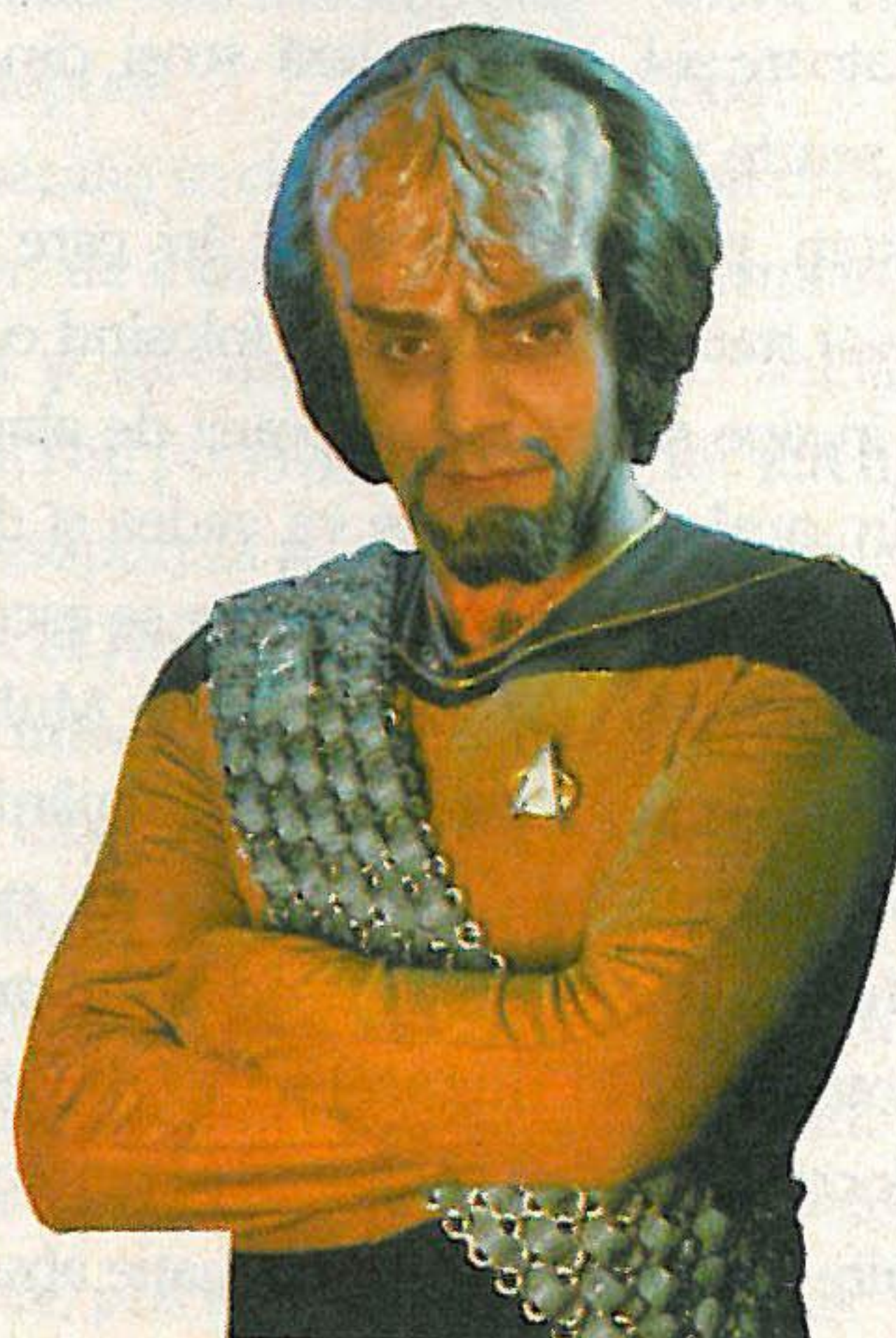
Inspectându-mi sfera cunoașterii teoretice referitoare la jocurile PC am ajuns la concluzia clară că unul dintre cele mai importante concepte achiziționate de

mine din acest univers ludic este cel de multiplayer sau "rețea" (un termen mai aproape de sufletul meu). Experiența adesea tulburătoare a multiplayer-ului s-a transformat o dată cu scurgerea timpului în obsesie săptămânală. Explicația de primă mână pentru această pasiune exacerbată ar fi nevoia de evadare din realitatea plictisitoare, însă eu prefer să cred că totul se datorează satisfacțiilor extraordinare oferite de această practică modernă, satisfacții de negăsit în celelalte domenii ale loisirului. De la prima "rețea"

băgată cu ajutorul preistoricului **Doom**, nu a trecut săptămână să nu-mi doresc din răspuțeri măcar o partidă de "unu la unu". Credeți-mă că am făcut eforturi supraomenești pentru a crea o rețea de prieteni cu care să-mi pot îndeplini visul. Și, o vreme, am reușit să improvizăm, weekend după weekend, o rețea la câte unul acasă. După o noapte de deathmatch-uri și capturări de steaguri, plecam cu ochii umflați și cu calculatorul trudit spre casă, dar cu un zâmbet cât Marele Zid Chinezesc întipărit pe față. Credința mea este că mulți dintre cei care citiți aceste rânduri ați trăit experiențe similare și înțelegeți perfect ceea ce vreau să subliniez. Am încercat, bunăoară, să găsesc acest gen de satisfacție în partide de fotbal, polo, rugby, însă în zadar. O mare diferență între sport și multiplayer este cea a duratei posibile de joc: niciodată nu aș rezista o noapte întreagă pe un teren de fotbal sau, și mai rău, într-o piscină. De altfel, eu consider multiplayer-ul o formă abstractizată și decorporalizată de sport. Nu m-aș mira ca viitoarele decenii să-mi confirme spusele și să asistăm la prima Olimpiadă Virtuală desfășurată, poate, pe serverul Electronic Arts. Și pentru că vorbim de

sporturi virtuale, să ne îndreptăm gândurile spre ireala competiție oferită de **Unreal Tournament**, joc care ocupă un loc special în atriuul meu stâng, așa cum, probabil, mulți dintre voi și-au dat deja seama. Adjudecarea victoriei cu ajutorul armelor perfecte și al experienței acumulate (și, câteodată, cu ajutorul prietenilor coechipieri) procură adrenalină și satisfacție la un nivel înalt. De ce preferăm modul multiplayer? O ipoteză plauzibilă ar fi aceea că procesul de socializare influențează pattern-urile comportamentale în cazul jocurilor PC, astfel că societatea promovează valorile grupului, mult mai prezente într-o "rețea".

CIPRIAN TORJ



CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune și aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 **JK2: Jedi Outcast**
Ego-Shooter | Activision
- 2 **GTA3**
Action-Adventure | Take 2
- 3 **Medal of Honor: AA**
Ego-Shooter | Electronic Arts
- 4 **Half-Life: Counter-Strike**
Shooter tactic | Vivendi-Universal Int.
- 5 **Soldier of Fortune 2**
Ego-Shooter | Activision
- 6 **Unreal Tournament**
Ego-Shooter | Infogrames
- 7 **Return to Castle Wolfenstein**
Ego-Shooter | Activision
- 8 **Ghost Recon**
Shooter tactic | Ubi Soft
- 9 **Operation Flashpoint**
Shooter tactic | Codemasters
- 10 **Aliens vs. Predator 2**
Ego-Shooter | Vivendi



Soldier of Fortune 2: Double Helix

Teroriștii și armele biologice sunt o combinație letală.

În rolul soldatului profesionist John Mullins, cu talentul tău de țintaș aperi lumea de tot ceea ce e mai rău.

Scurta privire aruncată după colțul casei nu promite nimic bun: două santinele patrulează, iar o alta supraveghează atent zona pe care trebuie să o străbat. Nici ploaia deasă, nici întunericul nopții, întrerupt din când în când de lumina reflectoarelor nu-mi conferă vreun adăpost. Repede, ies din ascunzătoare și-i dobor cu câteva rafale scurte de gloanțe pe soldații luați prin surprindere, dar cel de-al treilea deschide și el focul și începe să strige după ajutor. În același moment, aud un clinchet metalic, de neconfundat: o grenadă! Imediat o iau la goană și observ ușurat că era vorba doar de o grenadă fumigenă. Ușurarea dispare instantaneu, în clipa în care, din fum, încep să se contureze tot mai multe forme

de soldați înarmați care vor să-mi pună capăt vieții virtuale. Două încărcătoare mai târziu, grămada e eliminată, iar drumul spre următoarea secvență e liber.

Secvența de mai sus sună foarte normal pentru un shooter. Nu vă mirați însă, **Soldier of Fortune 2: Double Helix** chiar e un shooter normal, un joc de acțiune rutinat, care folosește bine cunoscutele condimente: multe arme, nenumărați inamici, niveluri pline de variație. Din nou intri în pielea lui John Mullins, un soldat aflat în slujba organizației secrete "The Shop", care își desfășoară activitatea pe tot globul și se ocupă cu capturarea și eliminarea teroriștilor care nu se lasă scoși din joc decât folosind convingătoarea putere a armelor.

În clipa în care teroriștii elimină toți locuitorii unui satuc columbian folosind o extrem de puternică armă biologică, la "Shop" sună clopoței de alarma și o pornești pe urmele problemei. După cum se va vedea și din derularea ulterioară a story-ului, în spatele evenimentelor se ascunde mult mai mult decât mâna neagră a unei bande teroriste. Mullins începe să dea de urmele unor activități criminale în care până și "Shop"-ul e implicat.

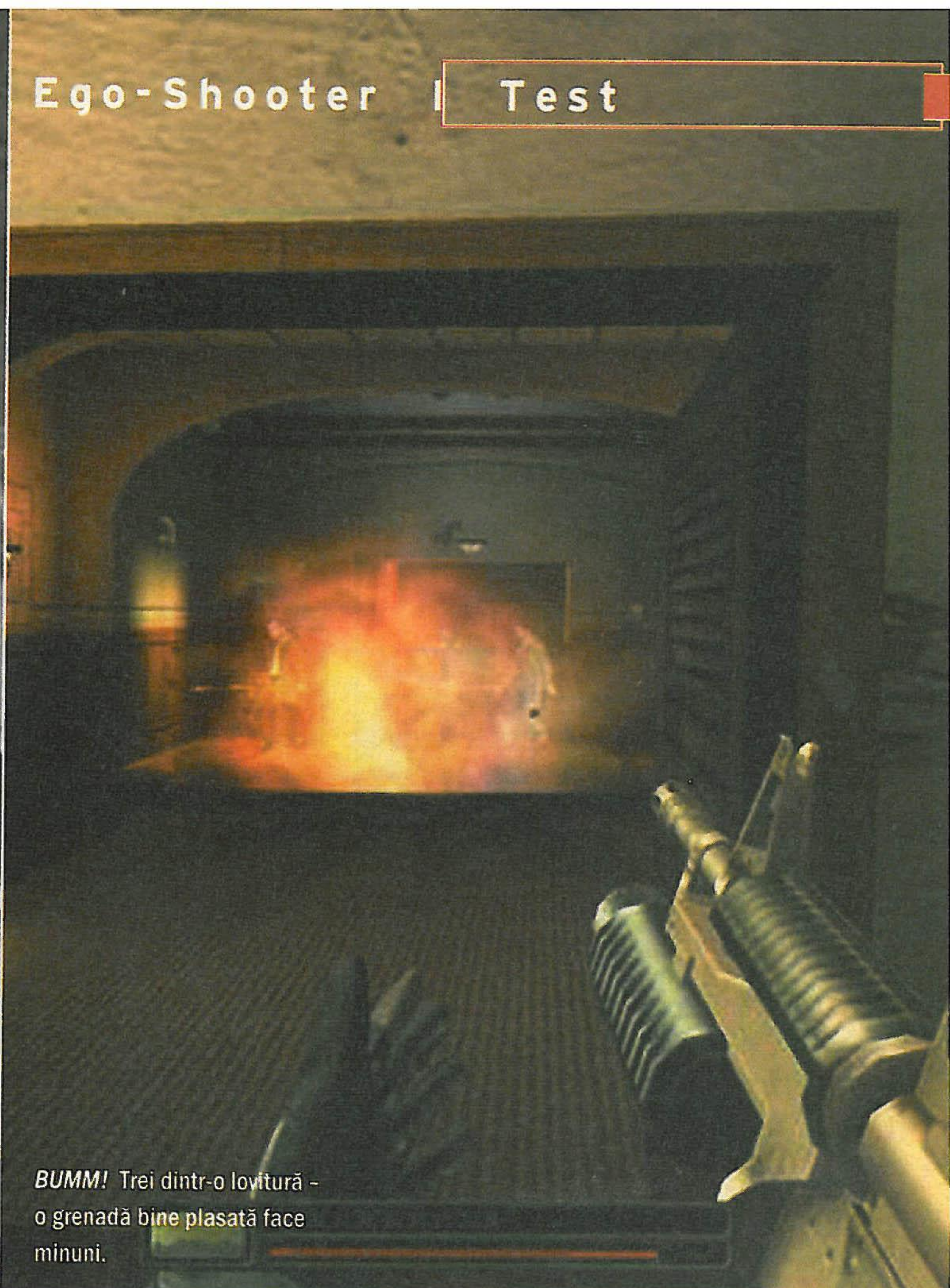
Story-ul foarte normal pentru un ego-shooter e povestit în secvențe video dinamice, în care poți controla parțial protagonistul. Singurul punct de critică în materie de background-story ar fi faptul că setting-ul se petrece într-o lume paralelă plină de androizi, fapt ce duce la o situație absurdă pentru un ego-shooter, chiar înainte de a

începe primul schimb de focuri.

Ești activ în mai multe locuri de misiuni. Ca un fel de prolog la evenimente, trebuie să salvezi din Praga în timpul războiului rece un savant specialist în arme biologice. La fel ca celelalte misiuni, și aceasta e subîmpărțită în mai multe niveluri, fiecare cu țintele ei principale și secundare. De exemplu, trebuie să interoghezi o anumită persoană, să găsești intrarea în clădire, să scufunzi un vas și să eliberezi prizonieri. În cele mai multe cazuri, poți alege între a ataca pe față tot ce mișcă și a acționa tactic sau poți folosi un amestec din ambele variante. Cu cât gradul de dificultate (în total patru) e mai înalt, cu atât mai mult crește necesitatea de velleități tactice și cu atât mai puțin acțiunile de gen Rambo



CARE PE CARE?
Dintr-un duel direct, e greu să
nu ieși învingător.



BUMM! Trei dintr-o lovitură -
o grenadă bine plasată face
minuni.

duc spre o rezolvare pozitivă a cazului. Acest lucru e dependent de mai mulți parametri care decid gradul de dificultate: adversarii produc un damage mai mare, ai mai puțină muniție și mai puține arme la dispoziție, iar posibilitățile de salvare a jocului devin tot mai reduse. Pe scurt: cel ce dorește un shooter plin de acțiune va juca pe "amateur", iar cel ce dorește să joace un shooter tactic, realistic, trebuie să-și încerce puterile pe "Soldier of Fortune". În plus, exista și posibilitatea de a seta gradul de dificultate manual, setând individual capacitatea, efectul armelor și numărul de save-uri din timpul unei misiuni.

În continuare, e vorba de o strecurare, fără a declanșa nici o alarmă pentru a putea îndeplini misiunea total neobservat. Acest lucru nu înseamnă nicidecum că trebuie să eviți toți adversarii: elimină-i fără zgomot și fără a fi văzut. Arsenalul bogat de arme,

accesorii și echipament oferă suportul necesar acestor acțiuni. Cuțite, pistoale cu amortizor sau un AK-47 cu baionetă – toate sunt arme silențioase. Cel care dorește însă să acționeze în forță și în trombă are voie să pună mâna pe pușca cu alicie, pe uzi-uri, grenade sau pe pușca cu lunetă. Poți alege la începutul misiunii fiecare armă pe care o iei cu tine. Jocul îți oferă chiar și o configurație recomandată de care nu trebuie să ții neapărat cont. De fapt, nu e foarte recomandabil să iei chiar orice cu tine, căci se poate întâmpla să nu găsești deloc muniție pentru arma respectivă. În acest caz, îți rămâne posibilitatea de a te folosi de armele și muniția adversarilor căzuți.

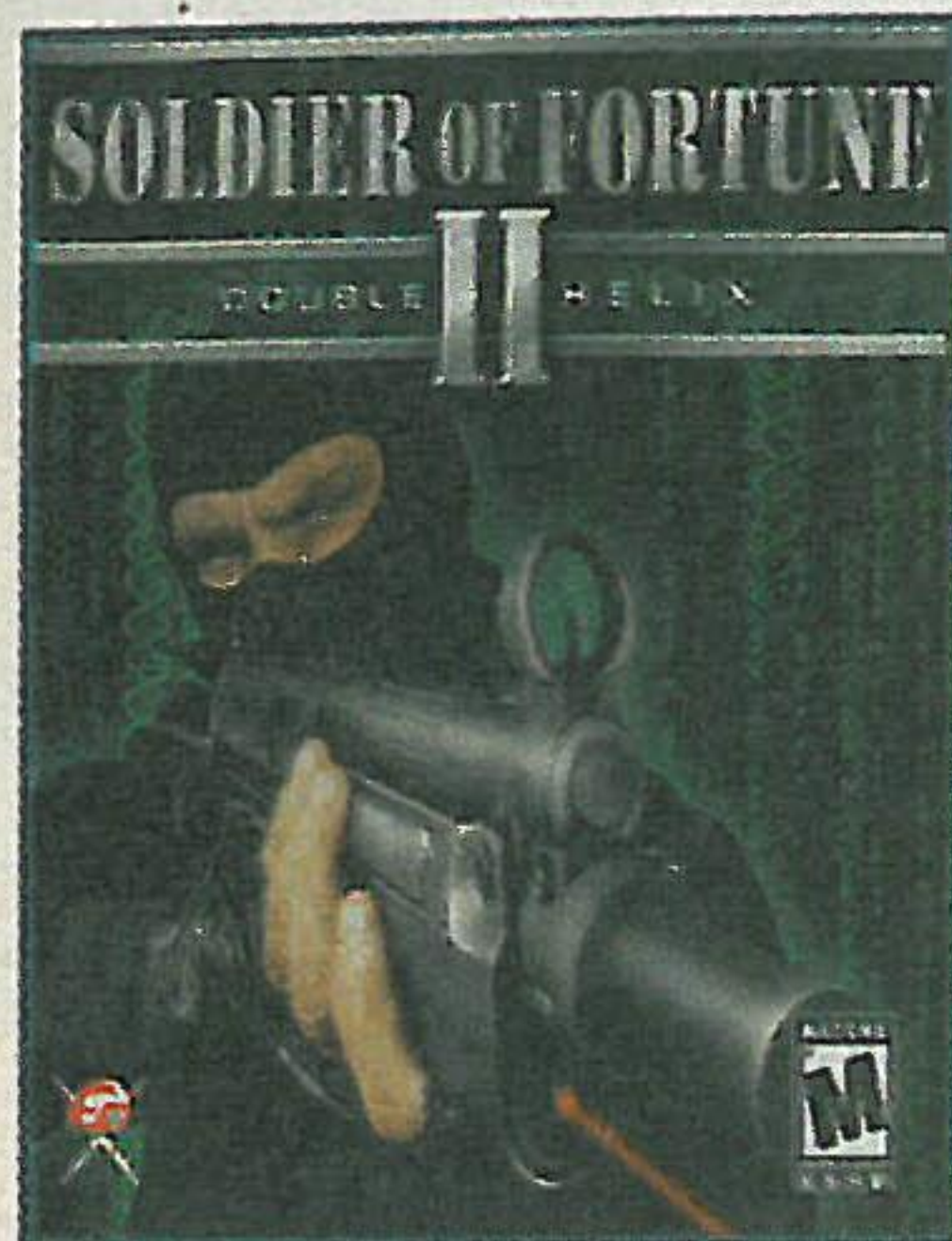
Apropo: nu e chiar ușor să-i elimini, căci AI-ul lor e foarte avansat, iar comportamentul e foarte adaptabil la orice situație. Se adăpostesc foarte inteligent, aruncă grenadele înapoi și îți organizează ambuscade. Dacă în jur ți se pare a fi suspect de liniștit sau vezi la capătul unui gang o armă tentantă ori un medikit mai măricel, poți conta pe faptul că inamicii vor apărea pe neașteptate.

Normal, bots sunt doar niște bots și pot fi păcăliți în ciuda tuturor trucurilor folosite de ei. Și chiar destul de ușor: de îndată ce te văd, aceștia se retrag într-o poziție cât mai bună și așteaptă. Nu mai durează mult, iar inamicii vor apărea ca pe tavă. Poți porni de la ideea că vor arunca cu grenade în locul în care ei presupun că te afli. Cum e și normal pentru un ego-shooter, și în **Soldier of Fortune 2: Double Helix**, lupta cu și împotriva adversarilor umani e extrem de interesantă. Deathmatch, Team-Deathmatch și Capture the Flag sunt deja cunoscute și fac parte din dotarea standard. Infiltration e o variantă în care ambele echipe trebuie să îndeplinească anumite misiuni: în timp ce o echipă trebuie să fure niște documente și să le ducă într-un anumit loc pe hartă, echipa a doua trebuie să contracareze exact același lucru. Elimination este, practic, varianta în

echipă a lui Last Man Standing. De îndată ce toți membrii unei echipe au fost "frag-uiți", cealaltă echipă câștigă partida. Din păcate, ai la dispoziție doar nouă hărți multiplayer care se dovedesc a fi doar niște variante modificate ușor ale hărților single-player.

Controlul respectă standardele genului și oferă toate acțiunile posibile și imposibile. Foarte importante sunt tastele de evitare laterală, poziționate foarte tactic. Folosindu-le, oferi doar o suprafață limitată de contact și poți trage în adversari destul de ferți.

Soldatul tău interacționează în diferite moduri cu mediul înconjurător: spargi safe-uri, îmbraci costume de protecție, plasezi bombe etc. Pentru ca totul să nu fie prea complicat, toate acțiunile de acest gen vor fi executate cu aceeași tastă. Un mic simbol îți indică posibilitatea unei astfel de acțiuni. Nu vei găsi în **Soldier of Fortune 2:**



TESTCENTER

Cuprins & caracteristici

- zece regiuni din toată lumea
- 60 de niveluri
- generator de misiuni
- 14 arme
- opt grenade
- cinci moduri multiplayer
- nouă hărți multiplayer
- patru grade de dificultate

Cifre & date

Gen:	Ego-Shooter
Jocuri asemănătoare:	Project I.G.I., Serious Sam 2
Producător:	Raven Software
De același producător:	Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Star Trek: Voyager - Elite Force
Publisher:	Activision
Site oficial:	www.soldier-of-fortune2.co.uk
Site-ul publisherului:	www.activision.com
Site-ul producătorului:	www.ravensoft.com
Recomandarea de vârstă:	peste 16 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca 40 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	cca 15 de ore

În comparație

GRAFICĂ

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Medal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Bogăția detaliului în lumea jocului	79	79	80
Bogăția detaliului la obiecte	88	87	86
Multitudinea în joc	78	85	86
Animațiile obiectelor	94	92	91
Efecte	85	82	69

SUNET

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Medal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Muzică	90	92	82
Efecte de sunet	90	91	91
Voci/Comentariu	89	90	86

CONTROL

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Medal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Confortabilitate/Navigare	80	84	85
Precizia controlului	85	90	92
Vedere largă/Perspectivă	85	90	90

ATMOSFERĂ

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Medal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Captivant/Surprize	80	89	72
Apropierea de realitate/Credibilitatea	86	87	79
Story/Dialog/Comentariu	81	88	73
Înscenarea	87	89	80

DESIGN

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Medal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Complexitate/Profundimea jocului	79	60	62
Ușor pentru începători	70	78	75
Balansul între gradele de dificultate	69	69	86
A.I.	85	88	85
Inovații	78	74	60

MODUL MULTIPLAYER

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Medal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix
Atractivitatea modului	85	83	87
Interactivitatea cu coechipierii/adversarii	88	88	88
Possibilitățile meniului	89	91	90

Pro & Contra

- + personaje și obiecte bine modelate
- + animații drăguțe
- efecte slabe
- niveluri de interior sterile

- + dialoguri clare și sunete realiste
- muzica nu e în concordanță totală cu evenimentele

- + se ține de standardele ego-shooter-elor și e foarte configurabil
- + armele se comportă realist

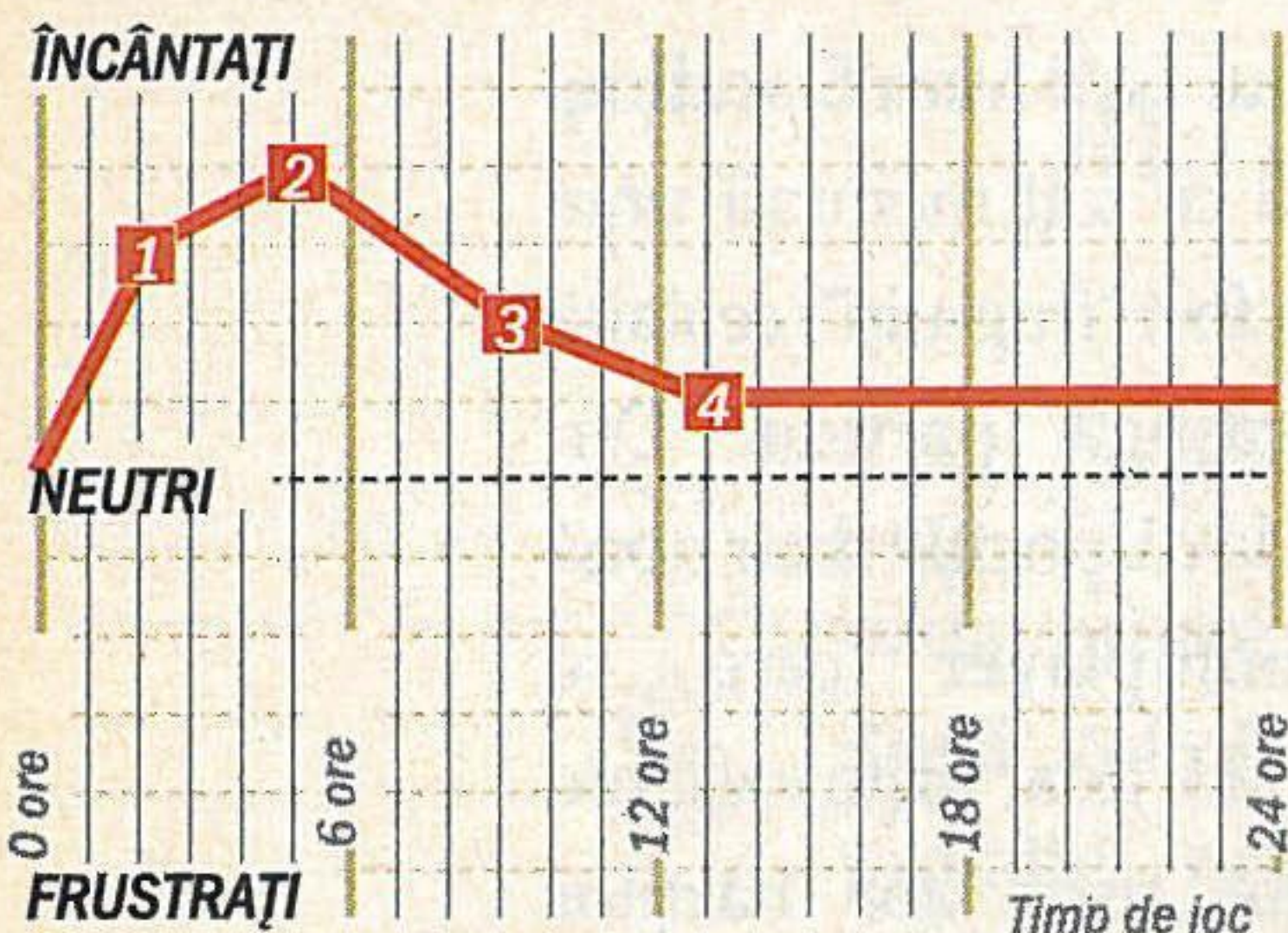
- + storyline logic, misiuni în diferite scenarii
- + jucătorul ia parte activ la secvențele video
- fără surprize, foarte previzibil

- + misiuni bine structurate
- + grade de dificultate bine echilibrate
- fără elemente inovative
- pentru un shooter modern prezintă prea puțin variație, e prea liniar

- + cinci moduri de joc
- + variante bazate pe joc în echipă, cu până la 64 jucători
- doar nouă hărți

LEGENDĂ
 Mai slab decât jocurile luate în comparație
 Mai bun decât jocurile luate în comparație

Graficul motivației



1 Prima misiune din Praga îți deschide apetitul. Un design de niveluri inteligent și inamici cu "gândire proprie" avansată.



2 În jungla columbiană e nevoie de aptitudini tactice. Extraordinare niveluri exterioare!



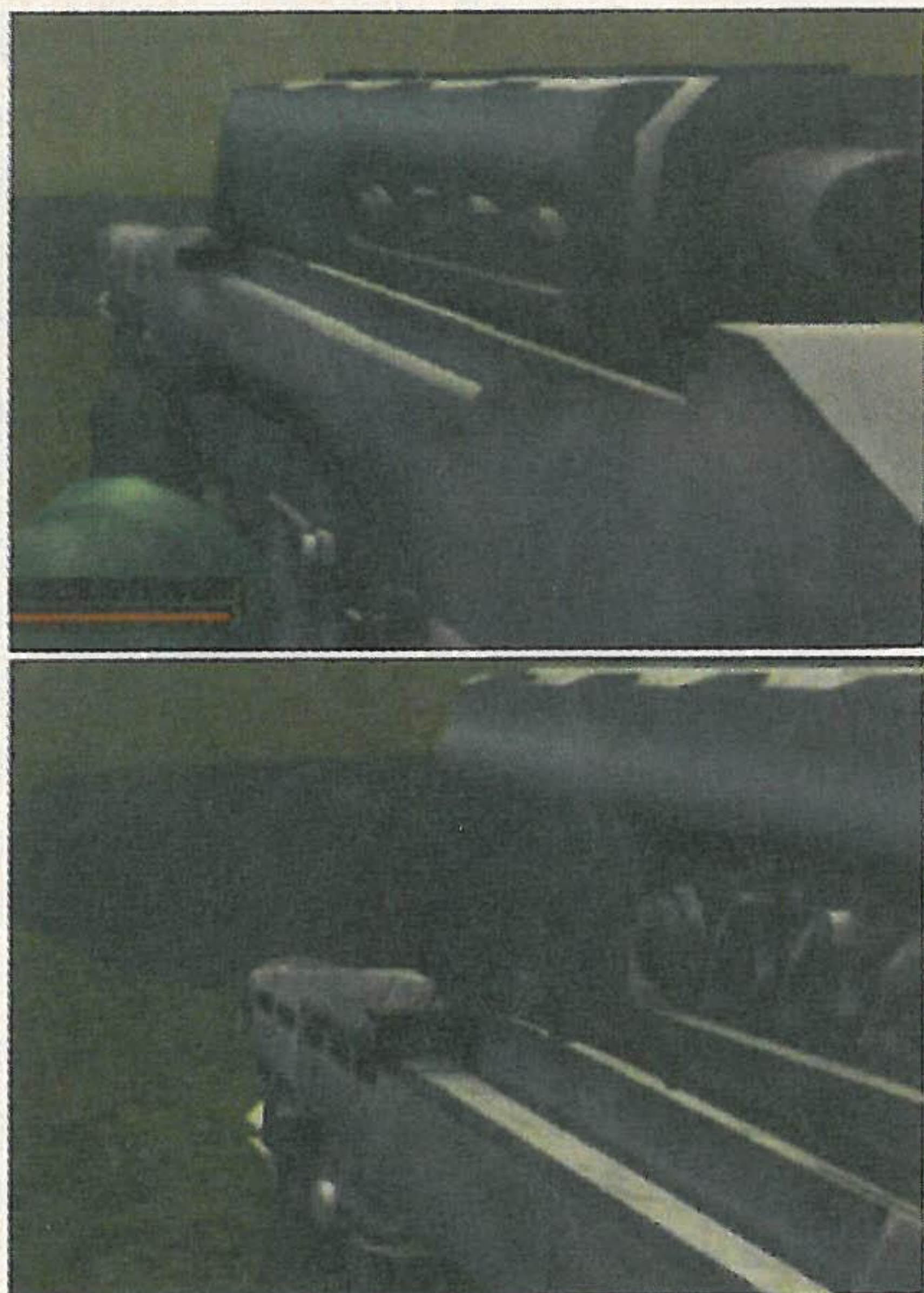
3 Tot mai mult bate la ochi lipsa de variație și de noi idei. Rutinat, avansezi tot mai mult în niveluri.



4 Modul multiplayer și misiunile generate aleatoriu prelungesc vizibil motivația de joc.

Verificarea sistemului

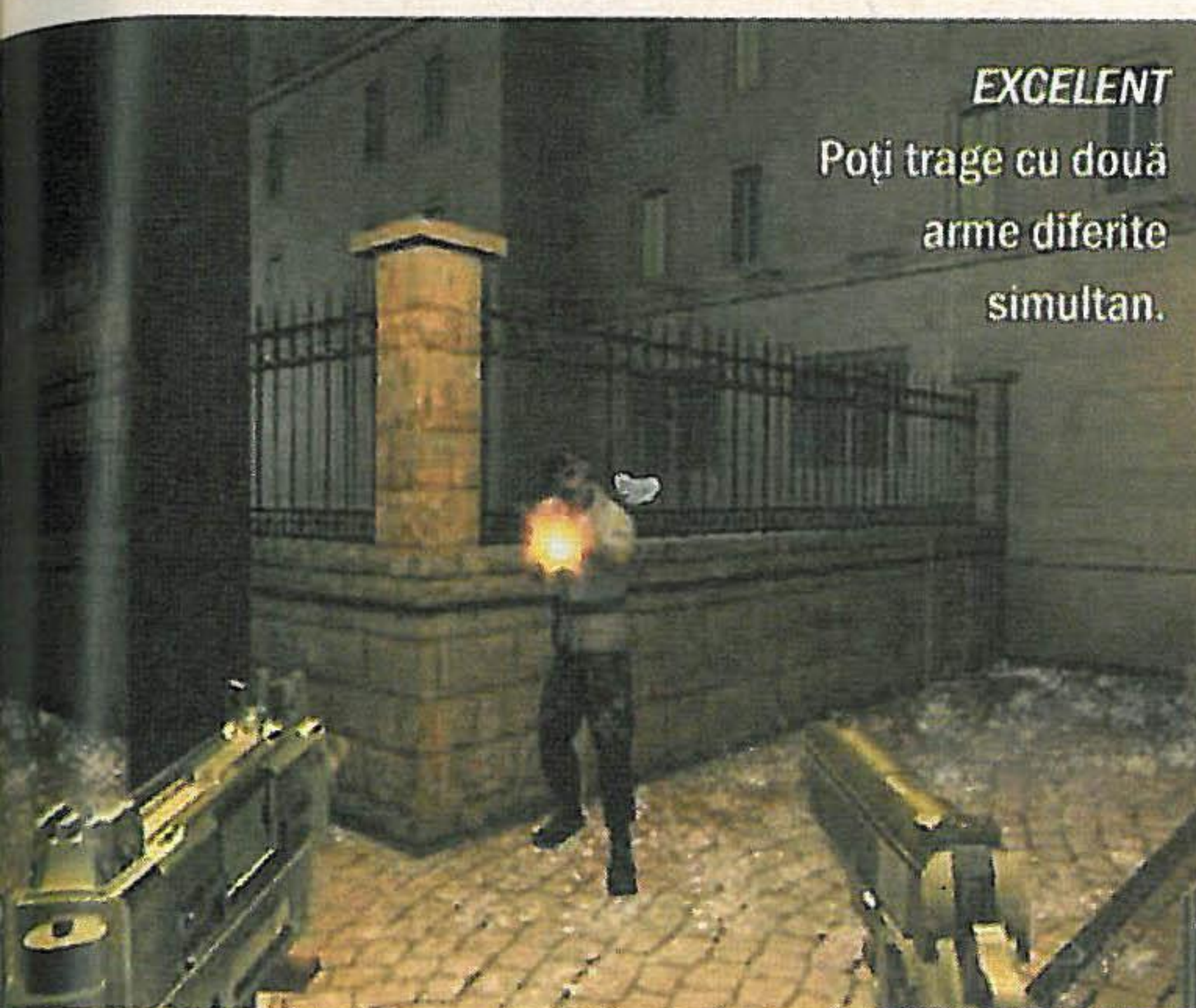
Jocul de acțiune **Soldier of Fortune 2** de la Raven Software se folosește de tehnologia 3D de la id Software - extinsă cu câteva noutăți: vegetația din junglă arată izbitor de bine, la fel de convingătoare fiind și efectele meteo. Dar totul are un preț: comparând performanțele lui **SoF2** cu cele ale lui **Jedi Knight 2**, bazat și el pe engine-ul **Q3A**, ai nevoie de câțiva MHz suplimentari pentru a face jocul să "curgă" pe monitor.



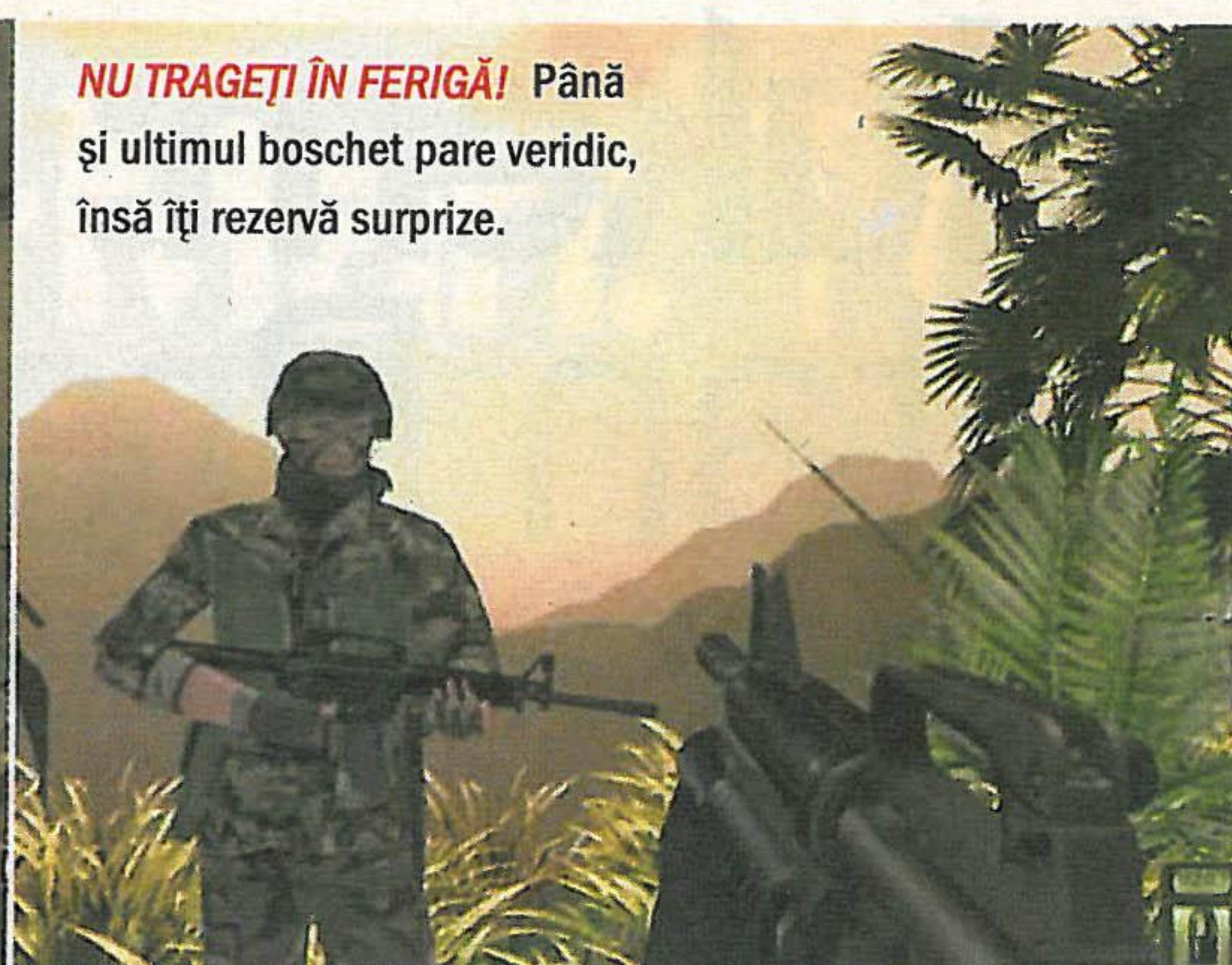
MINIMAL DETAILS
MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ Tehnic imposibil Nerecomandat Acceptabil Optim

	640 x 480					800 x 600					1,024 x 768				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															

**EXCELENT**

Poți trage cu două arme diferite simultan.



NU TRAGEȚI ÎN FERIGĂ! Până și ultimul boschet pare veridic, însă îți rezervă surprize.

Double Helix nici un puzzle prea complicat. Ai de acționat din când în când câte o manetă pentru a deschide undeva vreo ușă. La fel de liniar sunt concepute și hărțile. Se observă imediat că cei de la Raven Software au mai avut de-a face cu shootere 3D: arhitectura nivelurilor, proporțiile, iluminarea și texturile sunt foarte convingătoare – o performanță remarcabilă, având în vedere multitudinea seturilor grafice. Amplasarea muniției, a echipamentului, a armelor și a medipack-urilor e bine echilibrată. Pentru a putea reprezenta nivelurile exterioare, cum ar fi jungla columbiană, engine-ul Q3A a trebuit să fie "stors" de toate posibilitățile sale.

În general, producătorii au scos din posibilitățile avute la dispoziție o mixtură aproape optimă. Doar aproape optimă, căci și **Soldier of Fortune 2** s-a lovit de aceeași problemă ca și **Jedi Knight 2**: scenele de interior arată prea steril și artificial. Are de suferit din această cauză atmosfera, iar îndeplinirea

misiunilor devine cu timpul doar o chestiune de prelucrare a unei liste de ținte. În unele titluri precum **No One Lives Forever** sau **Half Life**, ai impresia că faci într-adevăr parte din evenimente – momentele-surpriză având grijă ca motivația să nu scadă

deloc. De acest lucru vei duce însă lipsă în **Soldier of Fortune 2**. E un shooter solid, căruia îi lipsește însă individualitatea, atmosfera și feature-urile extraordinare care l-ar putea plasa în vârful topului.

Misiuni fără sfârșit

Un feature al lui **Soldier of Fortune 2** merită o atenție sporită din partea noastră: generatorul de hărți.

Cu ajutorul generatorului de hărți, poți crea, prin câteva clicuri de mouse, noi hărți multiplayer și single-player. Poți alege tipul de teren (jungla, deșert, dealuri, zăpadă etc.) și perioada zilei. La misiunile single-player, poți determina atât gradul de dificultate, cât și inventarul.

Ai la dispoziție următoarele variante de joc:

Infiltration: Trebuie să găsești unul sau mai multe obiecte, să le furi și să le aduci într-un anumit punct.

Assassination: Cauți și elimini o anumită persoană-target.

Demolition: Cauți și distrugi o țintă descrisă.

Escape: Evadezi dintr-o închisoare și fugi spre punctul de extracție. La gradele de dificultate mai ridicate, e necesar să anunți prin radio comandoul de extracție.

Hărțile multiplayer sunt împărțite în cinci moduri. După ce setezi toți parametrii, misiunea primește un cod unic care permite salvarea ei, astfel încât să o poți juca și altă dată sau să o dai mai departe. În orice caz, hărțile nu ating nici pe departe nivelul level-urilor create manual. Pe de altă parte însă, e un pas important creșterea gameplay-ului la ego-shooter-ele viitorului.

OPINIE

CIPRIAN TORJ



O porție double de shooter banal, deci m-am plictisit de două ori mai mult.

După o jumătate de oră de joc, m-am întrebat justificat dacă nu cumva am în față versiunea beta. Și asta deoarece feeling-ul era exact așa: în faza beta. Ploaia de la început nu-și are rostul, jocul fiind, oricum, foarte "rainy", atmosfera având enorm de suferit. Inovații sau originalitate puteți găsi oriunde, numai la **Soldier of Fortune 2: Double Helix** nu. Deși **Double Helix** se referă la structura ADN-ului, jocul parcă a fost programat de roboți fără pic de suflet. Toate detaliile tehnice au fost minuțios elaborate, rezultând un shooter STAS, cu arme standard și bots asijderea. Recomand utilizarea tastelor de Strafe... așa lichidezi mai mulți adversari la grămadă.

PUNCTAJ SOLDIER OF FORTUNE 2

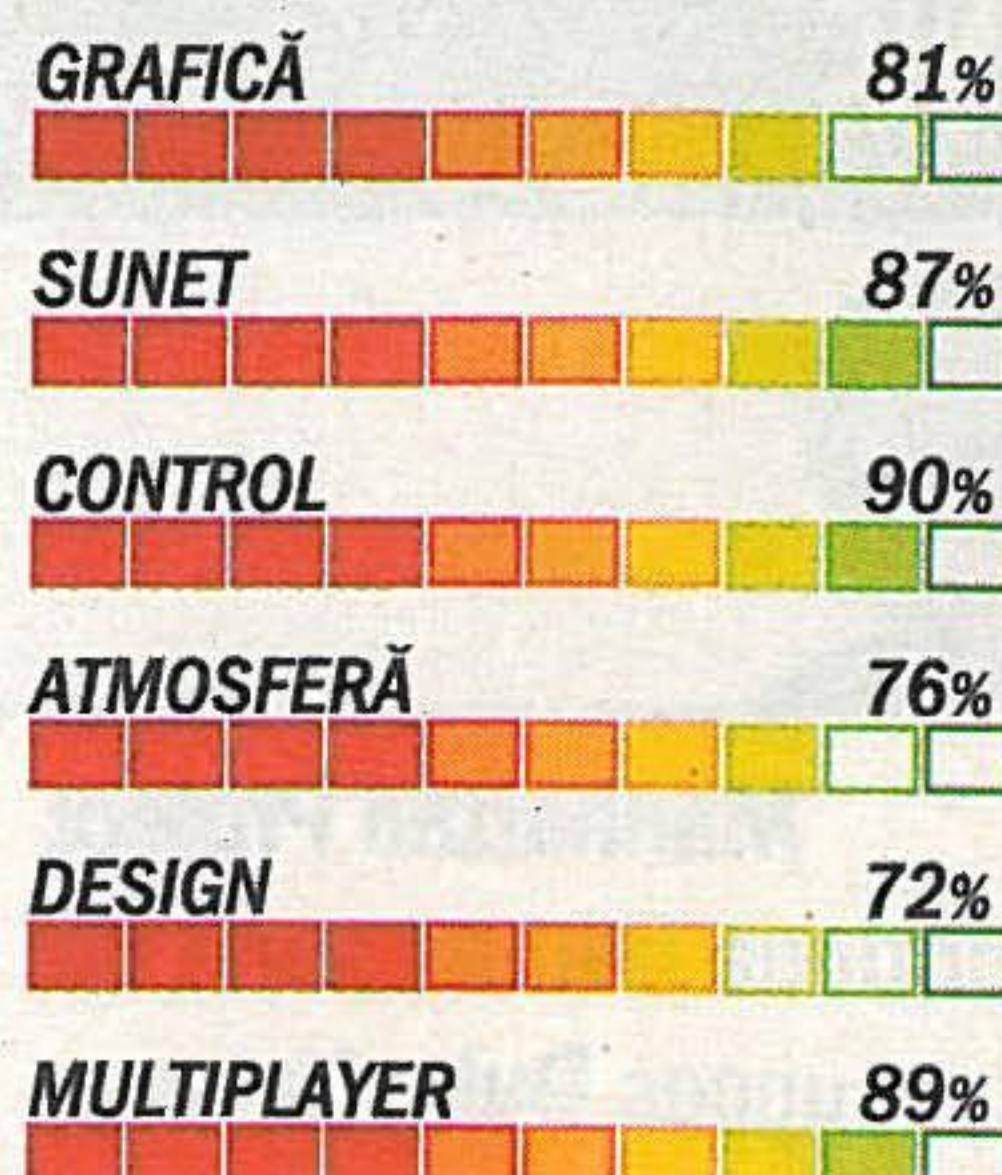
PRODUCĂTOR Raven Software
DISTRIBUTOR Activision

PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 1.000 MB
RECOMANDAT CPU 1.000 MHz
256 MB RAM
HDD: 1.000 MB

SUPORT Open GL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 64
1 jucător/pachet

**OPINIE**

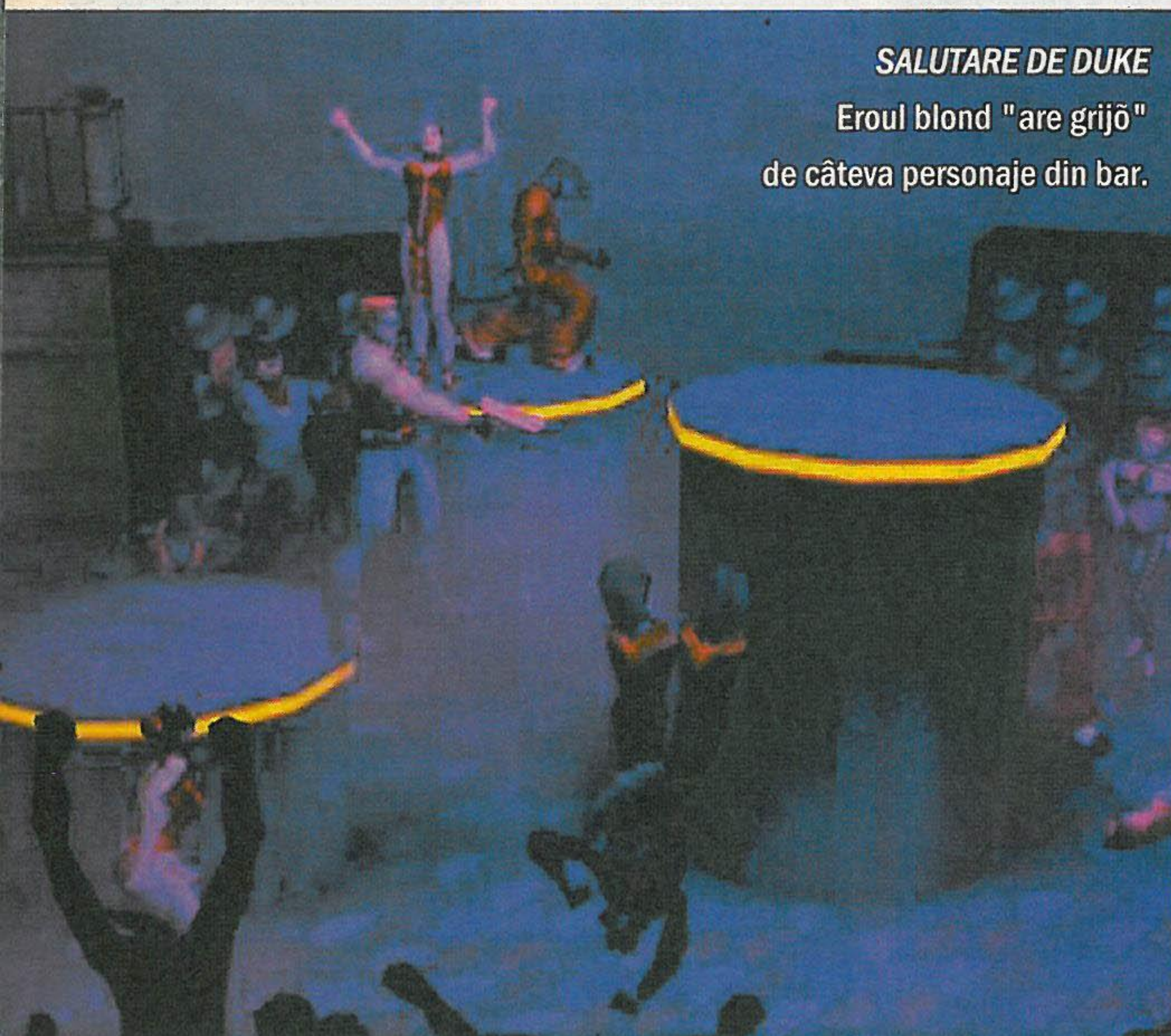
BOGDAN GAVRA



Soldier of Fortune 2 e ca un film documentar: fără make-up și fără pretenții prea mari.

Sunt destul de contrariat. Tehnic, **Soldier of Fortune 2** aduce cu sine într-adevăr tot ceea ce are nevoie un ego-shooter. Extraordinar de bun mi se pare a fi AI-ul inamicilor, care te urmăresc, se ghemuiesc, se adăpostesc și se folosesc de terenul din jur. Trebuie să te aștepti la orice. Grafica are lumini și umbre. În timp ce în jungla columbiană te deplasezi prin iarba crescută până la brâu în căutarea personajelor negative, nivelurile de interior arată foarte steril. O adevărată inovație mi se pare a fi generatorul de hărți multiplayer. Așa ceva n-am văzut până acum. Și, totuși, story-ul nu mă ține cu ochii nedezipiți de monitor. Cred că **Soldier of Fortune 2** excelează prin lipsa de prelucrare finală. Cui i-a venit ideea să introducă misiunile astea tactice de târâș? Sunt enervante. Când mă joc la calculator vreau să mă distrez bine, și nu să mă târâsc. Vreau să joc un story captivant și să trăiesc răsturnări surprinzătoare de situație. Astfel văzut, **Soldier of Fortune 2** e pentru mine un joc fără suflet.

Duke Nukem: Manhattan Project



SALUTARE DE DUKE
Eroul blond "are grijă"
de câteva personaje din bar.



FÂL-FÂL Acest elicopter
este primul inamic
serios al lui Nukem.

Personaje voluminoase, dialoguri cool, **muzică bestială**
și gagici trăsnet - Duke se reîntoarce

Înainte ca **Duke Nukem** cu alură de Schwarzenegger să devină un erou FPS, sărea de pe o platformă pe alta, ucigând monștri, acțiunea fiind redată într-o grafică 2D. **Manhattan Project** se întoarce cu scenariul înapoi în timp, în tinerețea eroului blond, într-o grafică 3D, trimițându-l în noi aventuri. Cu ajutorul tastaturii sau al gamepad-ului, îl controlezi pe musculosul erou

de-a lungul a opt episoade consistente, fiecare având mai multe niveluri, într-un New York al viitorului. Un personaj negativ și misterios a transformat pașnicele animale de casă în monștri însetați de sânge. Duke înarmat cu pumpgun, mitraliere, grenade și multă adrenalină trece la treabă. Printre altele, Duke dă piept cu anumite găști de cartier înarmate până-n dinți. Acestea îl ajută pe Duke să-și

păstreze câțiva zgârie-nori. Deoarece Duke poate să-și piardă puterile sale de macho, mutanții speculează acest lucru, devenind greu de învins și perfect adaptabili situațiilor de luptă. Printre alți adversari, se numără polițiștii transformați în mistreți și ninja înarmați cu uzi. La sfârșitul fiecărui episod parcurs, te așteaptă ceva teribil.

OPINIE BOGDAN GAVRA



Manhattan Project
continuă bâlbâit seria de
succes **Duke Nukem**.

Jocul te ține în priză doar o zi. Cine vrea să descopere totul în joc are nevoie de mai mult timp, dar trebuie să se înarmeze cu răbdare. Din cauza controlului nu tocmai izbutit, Schwarzie Duke o mai ia uneori pe coajă. Ce-i drept, **Manhattan Project** nu are farmecul celorlalte serii **Duke Nukem**, dar remarcile sarcastice ale eroului stârnesc amuzament și, credeți-mă, sunt destule de-a lungul celor opt episoade. Adversarii sunt prezenți cu nemiluita, consumă muniție în neștire, iar soundtrack-ul rock îți ridică moralul. Cea mai mare satisfacție a unui gamer rămâne însă acțiunea în pielea lui Duke.

PUNCTAJ D.N.M.P.

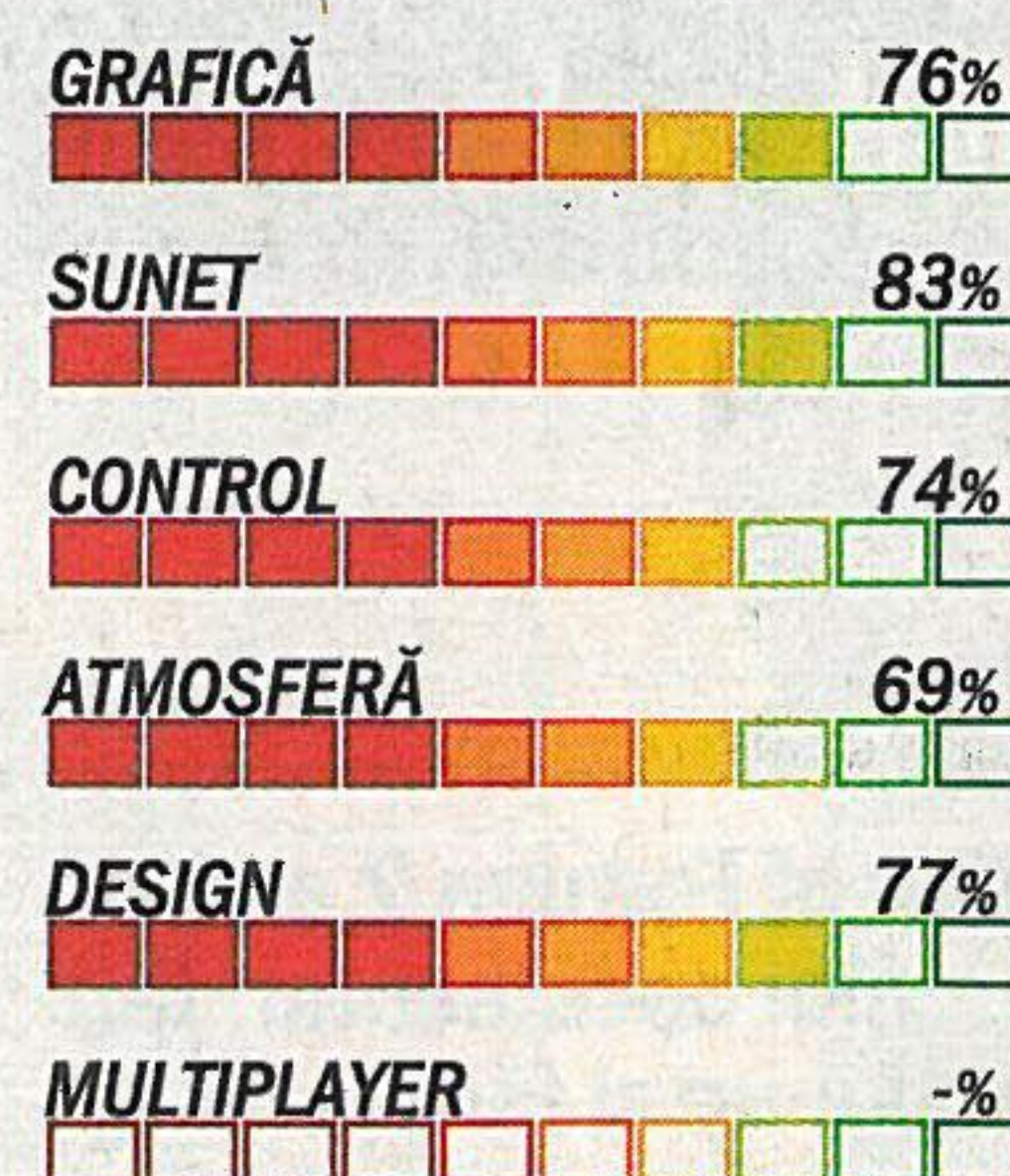
PRODUCĂTOR Arush
DISTRIBUTOR Ubi Soft

PREȚ cca 28 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 350 MHz
64 MB RAM
HDD: 300 MB
RECOMANDAT CPU 700 MHz
128 MB RAM
HDD: 300 MB

SUPORT
Direct 3D

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet



77

Spider-Man: The Movie



PRIN VĂZDUH Când privești, uiți, de regulă, să te gândești la locul în care Spider-Man își fixează pânza.

Jocul îți oferă Omului-păianjen, în afară de niște **gangsteri cu puteri supranaturale, și un nou inamic: camera.**

LUPTA GIGANȚILOR Spider-Man, aici, în luptă cu unul dintre binecunoscuții eroi ai desenului animat: Shocker!

Spider-Man: The Movie este o încercare a celor de la Activision de a transpune aventura de pe marile ecrane pe micile noastre monitoare. Partea cea mai spectaculoasă a jocului sunt efectele speciale, moștenite din film. De exemplu, dacă te uiți în jos de pe acoperișul unui zgârie-nori, vezi o stradă plină de mișcare, cu niște mașini mici cât furnicile. Această priveliște te invită să te lași pe spate și să ronțai niște pop-corn. Producătorii au încercat să păstreze atmosfera trezită în sălile de proiecție, adoptând un game-play asemănător cu aventurile de pe ecran. Astfel că prin nivelurile exterioare, atât de bine realizate

încât ți se taie respirația, îți pui la încercare echilibrul, balansându-te printre clădiri și lipindu-te de geamuri. În afară de mișcările agile și loviturile puternice, singura ta armă este plasa cu ajutorul căreia, pentru un scurt timp, poți imobiliza inamicii. Din păcate, în joc mai există și unele scene indoor. Controlul dificil datorat perspectivelor necorespunzătoare face din aceste niveluri un adevărat coșmar. Deoarece Spider-Man are obiceiul să umble pe pereți și pe tavan, de parcă ar fi cel mai normal lucru din lume, perspectiva se schimbă mult prea des, în majoritatea cazurilor, fără nici un rost. Partea cea mai supărătoare e schimbarea bruscă a controlului, care depinde de perspectiva adoptată. Asta înseamnă că, uneori, mergi în jos, când tu, de fapt, ai apăsât tasta forward, iar alteori, mergi tot în jos, dar tu ai apăsât backward. Lupta împotriva răufăcătorilor se transformă, deseori, într-o încăierare oarbă: sari în stânga și-n dreapta, fără să găsești adversarul, dai din pumni și din picioare, ca disperatul, și arunci plasa în speranța că vei nimeri ținta. Adevărul e că mai devreme sau mai târziu, tot vei nimeri, e nevoie doar de puțin mai multă îndemânare a degetelor și de familiarizarea cu manevrele speciale. La sfârșit, te vei simți ca un judoka cu centura neagră: Spider-Man sare de sus direct pe adversar sau se eliberează, prin salturi amețitoare, din situațiile

critice. Totuși, dacă nu reușești să te descurci, nu fi necăjit, pentru că, din cauza lipsei funcției de salvare, poți să începi totul de la capăt.

PUNCTAJ SPIDER-MAN: THE MOVIE

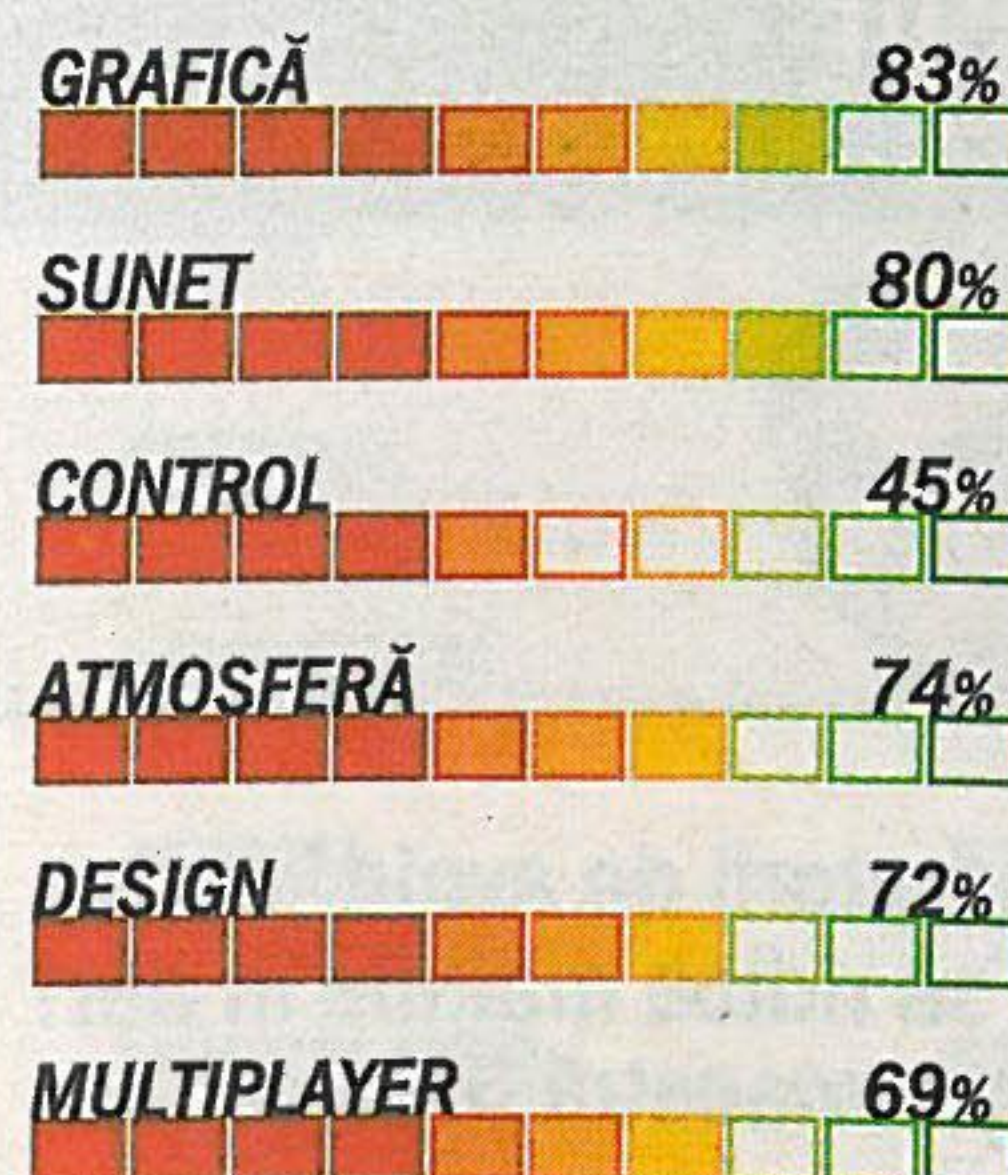
PRODUCĂTOR LTI Gray Matter
DISTRIBUITOR Activision

PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 1.200 MB
RECOMANDAT CPU 1.000 MHz
256 MB RAM
HDD: 1.200 MB

SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet



OPINIE ERDEI JÁCINT



Spider-Man e atât de rapid, încât camera nu se poate ține după el.

Tocmai astfel îmi închipuiam viața unui super-erou: de fiecare dată supraviețuiește la limită și bagă câte un comentariu ironic cu privire la cele întâmplate. Iată însă ceea ce nu-mi închipuiam: și anume faptul că nu va trebui să mă lupt doar cu adversari negativi, ci și cu perspectivele furnizate de cameră, pe care, în loc să reușesc să o îmblânzesc, constat că devine tot mai sălbatică. Întâmplările se derulează în doar câteva secunde, stomacul meu reacționează la fel și, astfel, Spider-Man face ceea ce-l taie capul. Eroul meu se oprește doar în clipa în care iau mâinile de pe tastatură. Perspectiva camerei, controlul și funcția de salvare sunt niște elemente care saltă un joc peste cota de 70%. Iar restul nu e decât ceea ce doresc să aibă jucătorii iubitori de acțiune: scripted events la kilogram, un repertoriu combo foarte vast și, nu în ultimul rând, o grafică decentă. Sper că producătorii vor remedia aceste erori până la versiunea următoare, măcar printr-un patch.

K.Hawk

SABOTAJ În marile hale subpământene, Kitty umblă în căutarea unei instalații pentru rachete.

PRUDENTĂ După rețeta lui Thief, Kitty trebuie să se strecoare cu precauție.

O domnișoară singurică între bărbați.
Și ce face frumușica? **Trăiește din plin oferta?**
Se pare că nu - ea zgârie, fuge și se ascunde.

Încet, dar sigur, se pornește și aventura de acțiune **K.Hawk**. Fata, peste umerii căreia privești și ai cărei pași îi controlezi, șoptește cu vocea lui Ally McBeal: „Tocmai asta îmi lipsea!”. În jurul ei apar soldați care aleargă pe plajă pentru a fi siguri că nici un supraviețuitor nu va coborî din elicopterul asupra căruia tocmai au tras. Kitty Hawk era pilotul - colegii ei sunt morți. Acum se furișează pe după stânci și o taie

prin pădure. Un radar îi indică direcția în care privesc adversarii și până unde pot aceștia să audă. Atentă, pătrunde într-un lagăr păzit, pentru a transmite un semnal spre baza sa. Oare poate cineva să vină să o salveze? Atâta vreme cât rachetele funcționează, avem și răspunsul. Instalația poate fi găsită deasupra unui gang subpământean. Patrulele însă acoperă fiecare centimetru pătrat al insulei: tufele, gazonul și toate movilele. După ce Kitty a

reștit să dea de niște pistoale, mitraliere și grenade, se simte, parcă, ceva mai sigură. Nu trage însă decât în cazuri extreme. Pentru a sabota rachetele, se furișează în liniște prin spatele paznicilor, se ascunde de camerele de luat vederi, în spatele lăzilor, și o ia la sănătoasă când ceilalți privesc în altă parte. Însă insistențele enervante ale unor paznici o fac pe Kitty să devină extrem de nepoliticoasă.

OBSERVARE Spioanele bune studiază rutele paznicilor înainte de a pătrunde în lagăr.

OPINIE CIPRIAN TORJ



Amatorii de avoid`em up
să ridice mâinile în aer!
Kitty e maestră în strecurat.

Plajă, soare, apă, palmieri. De toate acestea nu te poți bucura, căci nu e vorba de un concediu de odihnă, ci de aventura vieții pentru Kitty: evadarea de pe insula oamenilor răi la suflet. Aceștia păzesc fel de fel de obiective, mai mult sau mai puțin importante, și biata Kitty e nevoită să-i evite, să extermină cu grijă câte un paznic, să-și țină adesea respirația. Deoarece faza cu focul de pe plajă nu funcționează din lipsă de chibrituri, eroina se hotărăște să semnalizeze prezența ei pe insulă cu un drăguț foc de rachete, pentru care scotocește toate ungherele bazei. Sincer, jocurile gen "omul din lagăr" nu mă fericesc peste măsură, mai ales când grafica e primită de la bunica, iar povestea e cusută cu ață portocalie.

PUNCTAJ K.HAWK

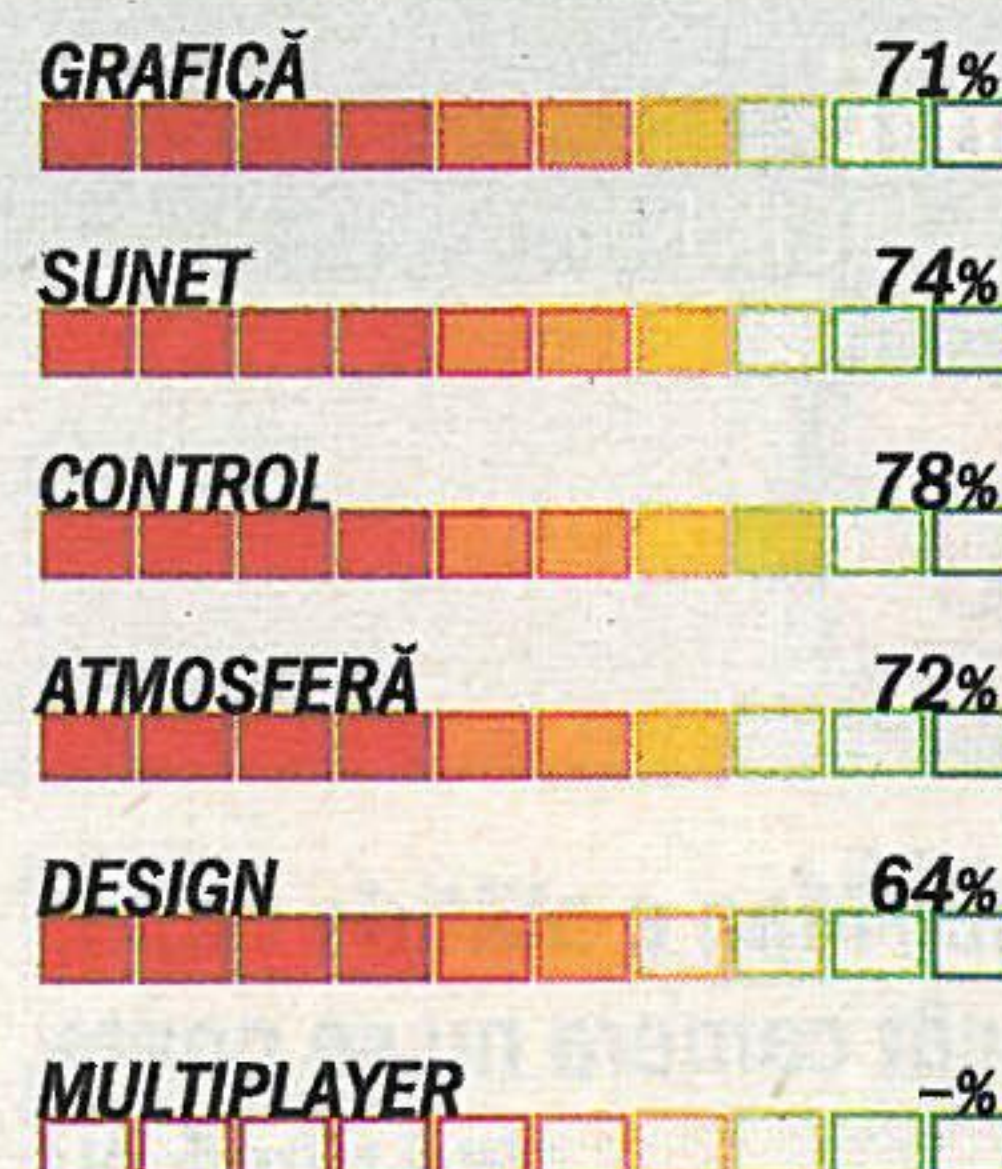
PRODUCĂTOR Similis
DISTRIBUTOR Jowood

PREȚ cca. 45 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 700 MHz
64 MB RAM
HDD: 500 MB
RECOMANDAT CPU 1.000 MHz
128 MB RAM
HDD: 800 MB

SUPORT
Direct 3D

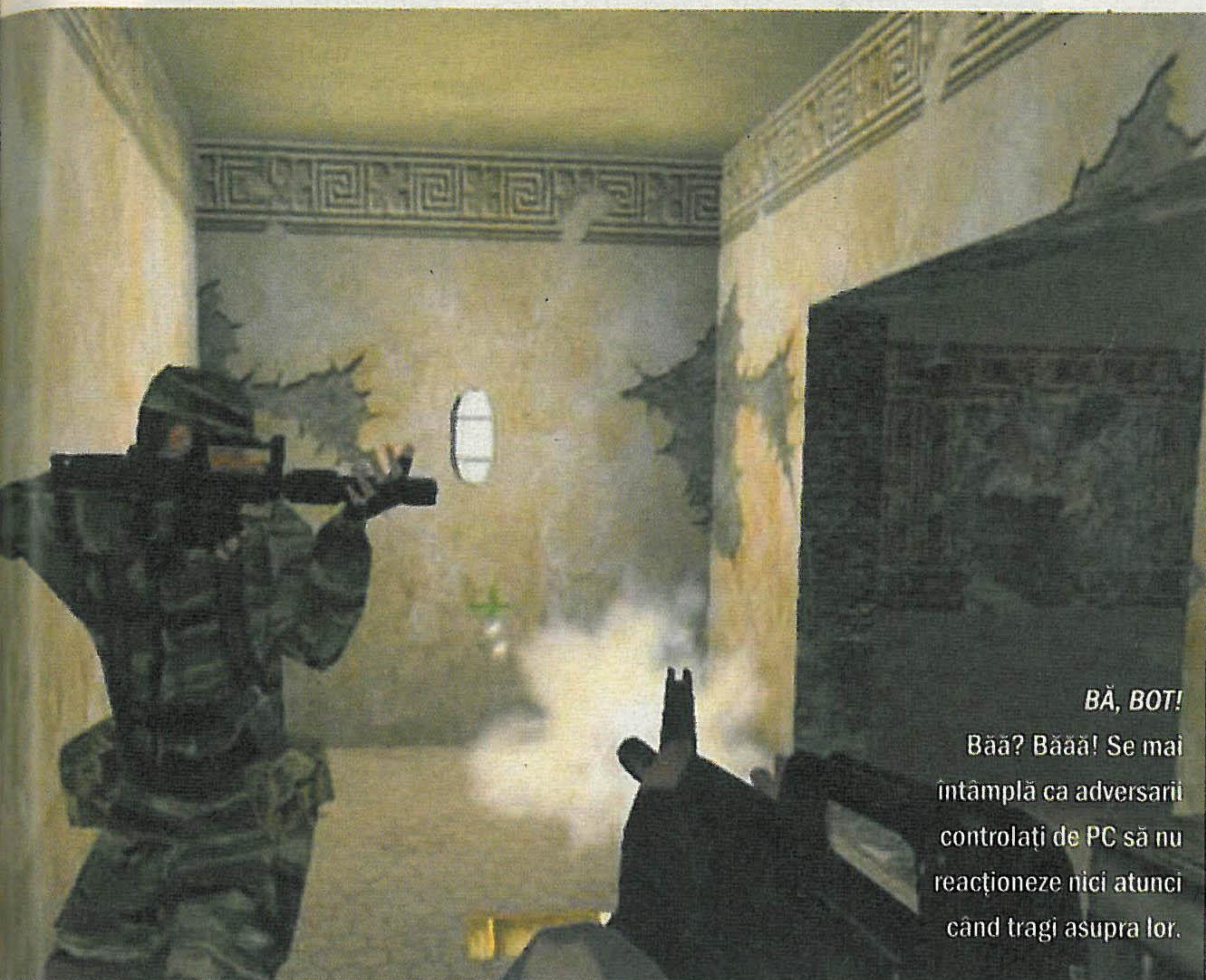
MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet -
1 jucător/pachet



68



Team Factor



BĂ, BOT!

Băă? Băăă! Se mai întâmplă ca adversarii controlați de PC să nu reacționeze nici atunci când tragi asupra lor.



Team Factor dorește să pozeze în shooter tactic care vine să revoluționeze genul. Fotografia este însă cam neclară.

Shooterul realizat pentru multiplayer, **Team Factor**, seamănă cu **Tribes 2**. Într-un areal exterior, adesea mult prea mare, sunt expediate trei echipe, fiecare compusă din caractere diferite. Conlucrarea profesiilor este hotărâtoare în ceea ce privește succesul. Cei neantrenați trag cam aiurea. Una dintre specialitățile lui **Team Factor** o cunoașteți din RPG-uri: în modul „realist” crește abilitatea caracterului. Cei care reușesc deseori să treacă de sub o acoperire la alta adună valori mari de rezistență. Alții se târăsc neconținut și nu produc zgomote de pași. Chiar și exersarea respirației constituie în **Team Factor** un rol important:

dacă personajul nu-și controlează respirația, va ținti, probabil, alături. Apăsând o tastă, îți ții respirația și țintești mai precis pentru timp de câteva secunde. Totul e nou, totul e promițător. Punctul slab e transpunerea vizuală. Din punct de vedere grafic, **Team Factor** e frumos – dacă ar fi să-l măsurăm cu nivelul grafic de acum trei ani. Arborii parcă sunt de hârtie glasată, iar texturile nu sunt altceva decât un amalgam pastelat. Animațiile dau impresia că brațele și picioarele soldaților stau atârinate pe scheletul unei marionete manipulate amatoricește.

APROAPE EXPLOZIV Am văzut și explozii mai opulente. Grafica sigur nu e punctul forte al lui **Team Factor**.

PUNCTAJ TEAM FACTOR

PRODUCĂTOR 7FX	DISTRIBUTOR Codemasters
PREȚ cca 45 USD	TERMEN a apărut
NECESAR CPU 600 MHz 128 MB RAM HDD: 540 MB	RECOMANDAT CPU 1.200 MHz 256 MB RAM HDD: 540 MB
SUPORT Direct 3D	
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet - 1 jucător/pachet	Rețea -

57

GRAFICĂ	51%
SUNET	62%
CONTROL	61%
ATMOSFERĂ	59%
DESIGN	57%
MULTIPLAYER	57%

OPINIE CIPRIAN TORJ



Bun camarad de arme,
caut altă echipă!

În conferința de presă de dinaintea finalei, concurentul **Team Factor** amenința zgomotos poziția de campion a lui **Counter-Strike**, jinduind la medalia shooterelor tactice multiplayer. Pentru acest scop, producătorii au simulat la greu realismul luptelor tacticizate, însă grafica și animația caracterelor nu au susținut acest deziderat, cedând în fața standardelor actuale. Deși multă lume protestează împotriva cerințelor grafice exagerate la shooterelor momentului, acest joc demonstrează care este rolul graficii: capital! Plăcerea luptelor între echipe e umbrită de atmosfera deloc incitantă. Să fii sniper în **Team Factor** e un stres inutil, neavând nimic înălțător. Așadar, proprietarii de Internet Cafe-uri pot să stea liniștiți, încă nu a sosit minunea care să substituie cu succes **Counter-ul**.



Gore



CAPUL LA CUTIE! Nu trebuie să gândești prea mult în Gore. O face arma în locul tău.

Producătorii își numesc shooterul Gore: (super-violență) și pe bună dreptate.

ȘI, TOTUȘI, MULTIPLAYERUL...

Violența extremă însoțește luptele în rețea, făcându-le parcă mai interesante.

Al meu ești!", zbiară un tip bătaș și se năpustește ca un idiot asupra figurii cu care joci. Câteva focuri, și-ți transformi adversarul într-o arteziană de sânge. Gore e un shooter High-Speed care exagerează cu violența și celebrează moartea. Nimic mai mult. Armele cu care se comit crimele: pistoale, puști cu patru alice, mitraliere și arme cu energie care scupă fulgere și electrizează. În modul

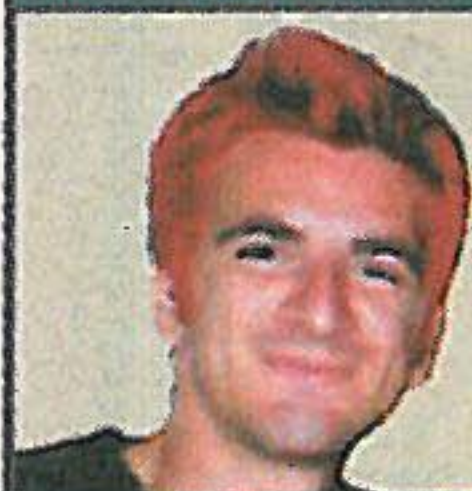
singleplayer, povestea e șubredă: alergi prin curți lăturalnice, clădiri ale fabricilor și nave spațiale. În cele 17 misiuni, tragi asupra a tot ce mișcă. Ei sunt niște șmecheri ai organizației MOB: specialiști în aruncarea cuțitului, niște tipe Rambo și câțiva boxeri importanți care se iau la bătaie cu lanțuri. Rănile personajului tău le poți vindeca adunând truse medicale de prim ajutor. Principiul jocului nu va supra-

solicita pe nimeni. Gore devine puțin mai pretențios doar în modul multiplayer. Fiecare jucător își alege mai întâi un caracter. Cei din infanteria ușoară au, de regulă, doar un pistol și se deplasează destul de iute. Alți luptători încep înarmați până în dinți, cu ditamai aruncătoarele de flăcări și rachete, dar se târesc prin niveluri. Jos pe imagine, ți se indică atunci când ești obosit și mai trebuie să iei o pauză.

PUNCTAJ GORE

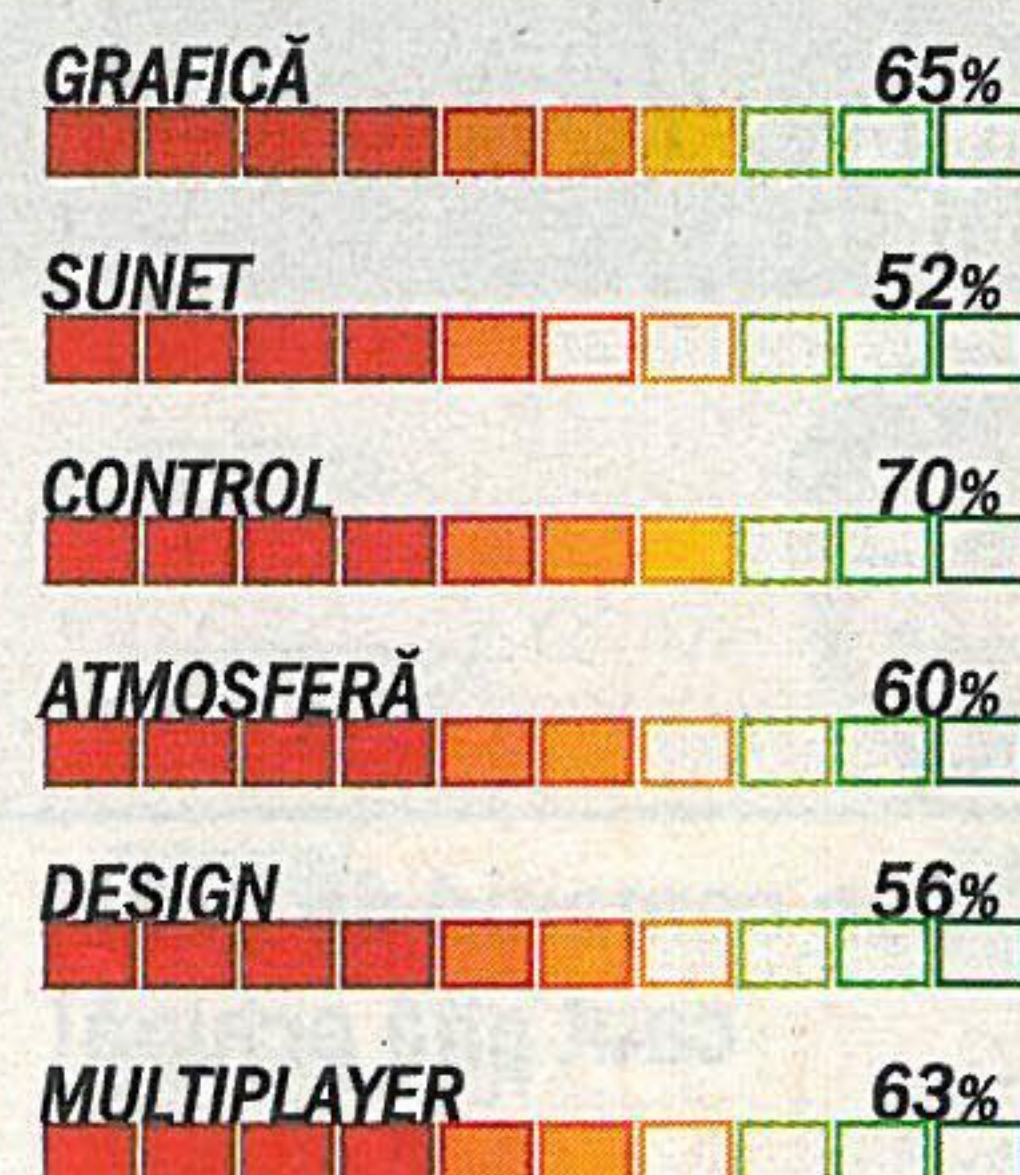
PRODUCĂTOR 4D Rules	DISTRIBUTOR Modern Games
PREȚ cca 30 USD	TERMEN a apărut
NECESAR CPU 450 MHz 128 MB RAM HDD: 500 MB	RECOMANDAT CPU 700 MHz 256 MB RAM HDD: 800 MB
SUPORT Direct 3D	
MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea 32 Internet 32 1 jucător/pachet	

OPINIE CIPRIAN TORJ



Invită-ți prietenii la un Gore fără lămaie. Să nu li se acrească!

Gore este numele vârului mai realist al lui Sam cel Serious, grafica viu colorată și banda rulantă cu adversari fiind ereditare. Creaturile ciudate stârpite de Sam sunt parcă mai tâmpițele decât adversarii umani (și nu prea) din Gore. Haideți să vorbim despre punctele forte ale jocului: nici urmă de ele! Singleplayer a devenit sinonim cu plictiseală, adversari - cu idioți, puzzle-uri - cu celebrul boardgame Piticot; doar modul multiplayer mai spală din rușinea producătorilor. Astfel, alegerea caracterului pentru rețea este o decizie care influențează numărul creștăturilor de pe patul armei. Vă recomand armamentul ușor, pentru libertatea de mișcare, altfel veți semăna cu un arsenal ambulant cu viteză de melc schiop.



50



Mobile Forces



ARZĂTOR Efectele speciale nu arată grozav, dar sunt mai reușite decât caracterele din joc.



ÎNVECHIT În ciuda engine-ului Unreal-Warfare, grafica nu se ridică la nivelul potențialului.



Deși s-a vrut
a fi un
concurrent
pentru
Counter-Strike,
shooterul tactic
Mobile Forces
nu și-a atins
scopul.

Mobile Forces a dorit să fie un shooter tactic de succes, cu peisaje care să-ți taie respirația, cu un engine Unreal-Warfare și cu vehicule care pot fi conduse ușor. Pentru a întrece un joc de talia CS este nevoie însă de mai mult. În primul rând, e nevoie de posibilități tactice, de locuri unde să te poți ascunde și unde să poți purta lupte. Exact la aceste capitole, jocul șchioapătă serios. Nivelurile sunt prea mari, jucătorul putând întâlni maximum 15 adversari într-o hartă imensă. De fiecare dată, acțiunea se limitează la câteva furișări, unele

schimburi de focuri și iminenta moarte. Din punct de vedere grafic, jocul se ridică la nivelul FPS-urilor de acum doi ani și nu se folosește de realele posibilități ale actualului engine Unreal-Warfare. În ciuda limitelor sale, jocul și-a creat propria comunitate de fani, care încearcă să construiască noi niveluri singleplayer și hărți multiplayer inedite. Până ce harnicii programatori benevoli vor dezvolta mult promisiile hărții, fanii jocului trebuie să se mulțumească cu ceea ce le oferă momentan **Mobile Forces**.

DRIVE BY SHOOTING

Din fiecare vehicul condus poți să și tragi.

PUNCTAJ MOBILE FORCES

PRODUCĂTOR Rage
DISTRIBUTOR Rage

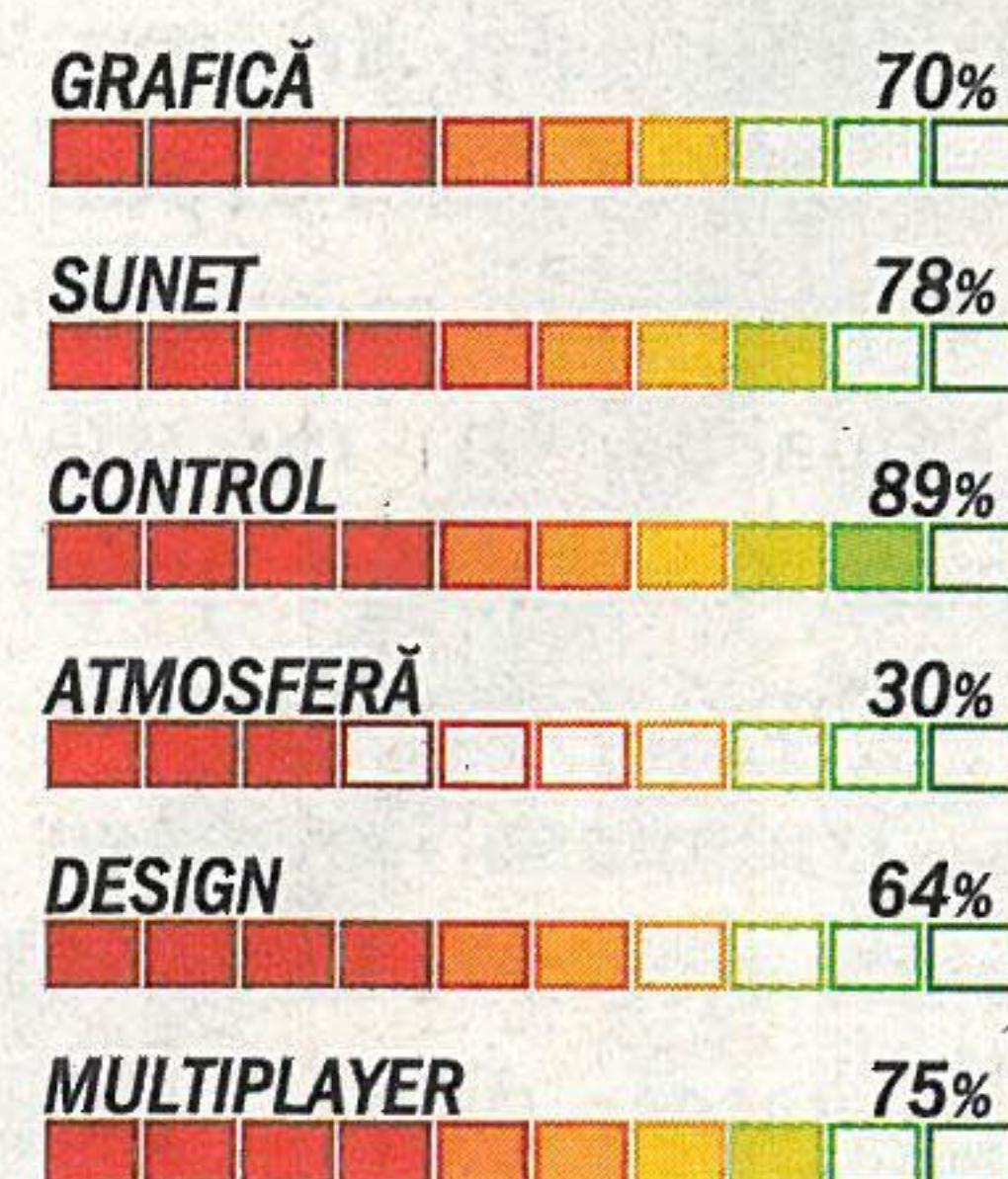
PREȚ cca 45 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 600 MHz
128 MB RAM
HDD: 540 MB
RECOMANDAT CPU 1.000 MHz
256 MB RAM
HDD: 540 MB

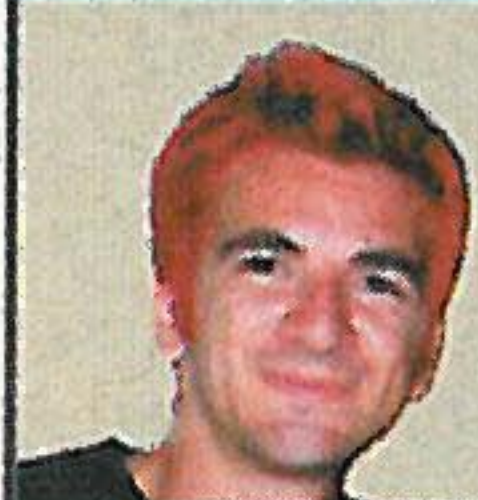
SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea 16
Internet 16
1 jucător/pachet

56



OPINIE CIPRIAN TORJ



Când te întâlnești cu un adversar pe harta imensă, îți vine să strigi de bucurie, ca la Loto.

"Unde ești?" "În stânga ta!" "Unde anume în stânga?" "Habar n-am!" În modul multiplayer, **Mobile Forces** oferă oportunități nemaipomenite de cursuri pentru transmisioniști. Deși hărțile sunt mari (a se citi enorme), în multiplayer jocul îți dă oarece satisfacții. Echipa este bine ascunsă, tactica lipsește cu desăvârșire, dar bucuria luptelor cu oponenți umani depășește nivelul celor purtate în singleplayer. Mă întreb totuși cine face parte din comunitatea de fani destul de măricică cu care se fălesc producătorii. Probabil că sunt niște tipi care adoră să facă plimbări lungi prin peisaje imense, cu arma în tolbă, că de folosit mai puțin.

Old Goodies (V)



O competiție ireală ne-a otrăvit plăcut mințile. Este oare Unreal Tournament un produs al culturii umane?

Drimacus, sângerând din abundență, apare după colțul clădirii vechi, cu steagul albastru în mâna stângă și minigun-ul rotindu-se încă în dreapta. Mă zărește și apoi cade mort, înfigând steagul în țărână, cu un zâmbet înghețat pe buze. Kyra cea iute l-a doborât cu un sniper rifle, din turnul fortăreței. Nu am timp pentru gesturi inutile, așa că înhaț la rândul-mi drapelul inamicilor și o iau la goană nebunește, în speranța că voi reuși să-l depun în bază, pentru ca sacrificiul lui Drimacus să nu fie zadarnic. Cer ajutor prin cască. La apel răspunde doar Aryss, frumoasa mea cu mușchi de oțel, care încearcă să-și croiască drum spre mine. Dar, prea târziu...

două siluete albastre au răsărit din neant în fața mea și mă văd silit să bat în retragere, fiind înarmat doar cu un ripper și două discuri tăioase. Fac doi pași și apuc să văd saltul de panteră cu care Aryss pică între cei doi adversari, care acum devin preocupați s-o măcelărească pe iubita mea. Mă împiedic de ceva în mers. Uf, cizmele antigravitaționale au apărut la țanc! O săritură de 50 de metri în aer și aterizez pe platforma ce duce la steagul nostru. Încă una și drapelul albastru capturat de Drimacus este depus. Gustul victoriei îmi este înzecit de respawn-ul coechipierilor mei. Mă avânt cu Aryss în dreapta mea pentru a mai captura o dată blestematul de steag...

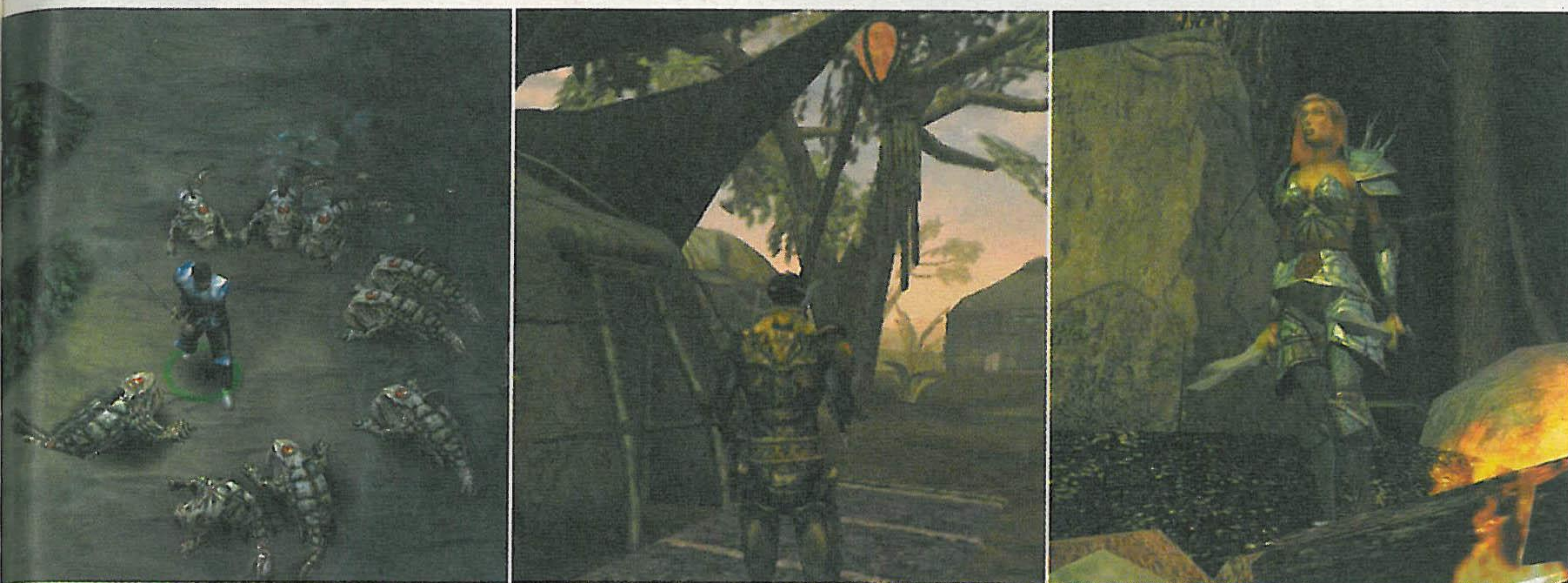
Cine a jucat măcar o dată **Unreal Tournament** înțelege de ce am preferat această formă de prezentare a jocului și de ce am renunțat la enumerarea amănuntelor tehnice, care oricum nu diferă foarte tare de cele din **Unreal**.

Nu știu de ce, dar nici un alt shooter nu a lăsat o amprentă atât de persistentă asupra mea. Cum spuneam în numărul trecut, îmi place mult și **Quake**, însă niciodată nu am trăit atât de intens jocul. Ceva îi lipsește sau UT are ceva în plus față de altele, ceva magic. Să fie armele foarte ciudate și neobișnuite ca Impact Hammer, Flak Cannon, Shock Rifle? Să fie hărțile superbe pentru fiecare mod multiplayer: Assault-Frigate, CTF-LavaGiant, CTF-EternalCave, DM-Kgalleon, DOM-MetalDream sau

nivelul ridicat de AI la bots? Să fie doar atât sau există o combinație de factori în gameplay care recomandă UT pentru cel mai bun shooter multiplayer? Cred că fiecare avem deja o părere personală despre acest sport al viitorului și fiecare găsim anumite elemente în joc care ne conving să-l jucăm mai mult sau mai puțin. Sunt foarte curios dacă și **Unreal Tournament 2003** va face subiectul rubricilor Remember peste 5 ani. Să sperăm!

CIPRIAN TORJ

Anul RPG-urilor



La începutul anului 2002, toți gamerii vorbeau cu însuflețire despre shooter-ele care vor apărea: **Unreal 2**, **Doom 3** sau **No One Lives Forever**. Unele reviste de specialitate au emis chiar și profeții potrivit cărora anul acesta va fi cel al jocurilor de acțiune. Se pare însă că așteptările nu au fost confirmate. Altfel stau lucrurile în țarcul RPG-urilor. Se pare că producătorii s-au înduioșat de sărmanii fani ai acestui gen și au publicat niște minunății de jocuri. Primul mare succes a fost **Dark Age of Camelot**, un MMORPG care n-a reușit să devină un hit din cauza condițiilor autohtone. Următorul a fost **Dungeon Siege**,

un action-RPG care a atras simpatia prin gameplay-ul simplu și grafica de ultimă oră. Era un joc în care se descurcau cu ușurință amatorii genului. Nu existau prea multe quest-uri, dialoguri prea lungi sau un fir epic întortocheat. Acestea au fost înlocuite de lupte, lupte și iar lupte. Cea mai importantă inovație a jocului a fost introducerea măgarului ca inventar ambulant și partizan amator. Următoarea bijuterie a fost **Morrowind**-ul, care, în contrast cu **DS**-ul, se adresa celor experimentați în domeniul RPG-urilor. Jocul celor de la Bethesda se desfășura într-un univers în care, dacă te scufundai, nu mai scăpai o lună sau două. Story-ul complex, luptele antrenante, aproape nelimitata libertate de joc și diversele quest-uri erau elementele caracteristice ale jocului. Din cauza complexității, **Morrowind** putea fi savurat doar de veteranii genului, începătorii simțindu-se puțin frustrați din cauza nenumăratelor posibilități. Singurul defect

al jocului a fost pofta exagerată de hardware, cu alte cuvinte, dacă vroiai să-l joci, aveai nevoie de o centrală atomică. Recent, a apărut și **Neverwinter Nights** al celor de la Bioware. Jocul adună la un loc tot ce-și poate dori un RPG-ist: questuri în dulcele stil clasic, tone de arme și obiecte magice, NPC-uri caraghioase și numeroase lupte incitante. Inventarul de mărimi considerabile asigură depozitarea comorilor dobândite în urma încăierărilor. Cine este pe fază poate să devină chiar și proprietar de bar. Dacă vrei să afli mai multe despre joc, citește testul nostru de pe paginile următoare. Un titlu promițător este și **Icwind Dale II**, care va apărea la începutul lunii septembrie. Având în vedere că e vacanță și e sezonul concediilor, vă sfătuiesc să puneți mâna pe tastatură și să băgați mare pe game-urile pe care le-ați pierdut sau pe care vreți să le reluați. Acum, în sfârșit, este timp destul și pentru terminarea epopeilor virtuale precum **Baldur's Gate 2**, **Grim Fandango** sau **Planescape Torment**. Cine-i skillat poate să folosească și șoricelul!

ERDEI JÁCINT

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri RPG și aventură ale cititorilor PC Games:

- | | |
|-------|---|
| - 1 | Morrowind
RPG Bethesda |
| - 2 | Dungeon Siege
Action RPG Microsoft |
| NOU 3 | Neverwinter Nights
RPG Bioware |
| ▼ 4 | Baldur's Gate 2
RPG Virgin Interactive |
| ▼ 5 | Diablo 2: LoD
Action RPG Vivendi |
| - 6 | BG2: Throne of Bhaal
RPG Virgin Interactive |
| ▼ 7 | Gothic
Action RPG Shoebox |
| ▼ 8 | Myst 3: Exile
Adventure Ubi Soft |
| ▲ 9 | Planescape Torment
RPG Black Isle |
| ▼ 10 | Icwind Dale: HoW
RPG Black Isle |





Neve

Noul joc
al celor
de la Bioware
aruncă în aer
standardele
consacrate
și încearcă marea
cu degetul,
printr-un mixaj
de elemente
clasice și noi.

Neverwinter Nights



E ceață, aleile strâmte de lângă închisoare sunt luminate doar de mormane de cadavre aprinse. Vezi în față niște trupuri neînsuflețite, răpuse de o molimă necunoscută și un preot cu o făclie într-o mână, iar în cealaltă cu un ciocan de luptă. Ridici torța și termini ceea ce clericul n-a mai reușit. Duhoarea parcă se face și mai simțită o dată cu ridicarea fumului către cer. Dintr-o dată, auzi niște țipete îngrozitoare. Ridici capul și vezi o femeie atacată de trei indivizi. Scoți spada din teacă, o iei la fugă și străpungi primul adversar. Ceilalți doi te observă și se năpustesc asupra ta. Parezi loviturile, te eșchivezi, îți iei avânt și îi elimini. Te apleci spre frumoasa tânără, care, prin ultimele ei cuvinte, te roagă s-o ajuți pe stăpâna ei, blocată într-una din casele apropiate. Servitoarea neajutorată moare

în mâinile tale. Un șuierat ascuțit rupe tăcerea și, brusc, simți o căldură în spatele tău, începi să amețești, lumea se întunecă și ți se rupe filmul. Te trezești într-o clădire grandioasă, în compania unui half-ling mic și urât care îți spune, cu zâmbetul pe buze că, de data aceasta, ai avut noroc. Ce s-a întâmplat? Ai aterizat în lumea lui **Neverwinter Nights**.

Noul joc al celor de la BioWare este puțin mai sumbru decât cele de până acum. **Neverwinter** a fost un oraș înfloritor, întemeiat pe tărâmul Sword Coast de către Lordul Winter. De ce folosesc trecutul? Deoarece acum tot ținutul este bântuit de o molimă ciudată, care decimează oamenii. Nici cei mai devotați preoți și nici cei mai puternici vrăjitori n-au reușit să găsească un leac împotriva acestui morb misterios. Străzile, odinioară

pline de viață și de veselie, seamănă acum cu un uriaș crematoriu: peste tot vezi numai cadavre aprinse, iar mirosul de carne arsă îți umple plămânii. Lady Aribeth, unul dintre cei mai puternici paladini devotați lui Tyr, are misiunea de a salva orașul de catastrofă. Ca primă măsură, ea trimite soli în întregul regat pentru a aduna la Academie cei mai voinici oameni din ținut. Ești invitat personal chiar de frumoasa luptătoare. De aici începe marea aventură, la care până acum erai doar un simplu spectator.

Cum ne-am obișnuit deja, totul începe cu generarea caracterului. În **Neverwinter Nights** ai posibilitatea să alegi un personaj preconfigurat sau să făurești unul pe gustul tău. Cea mai mare schimbare este implementarea celei de-a treia ediții a setului de reguli Advan-

ced **Dungeons & Dragons**, inovație care va avea efect atât asupra personajului tău, cât și asupra gameplay-ului. În cazul în care începi totul de la zero, după decizia privind sexul personajului, trebuie să specifice rasa. Producătorii au introdus o rasă nouă, pe lângă cele deja bine cunoscute din **Baldur's Gate 2**, și anume half-ogre. Acesta este un personaj puternic, rezistent la vrăji, dar care prezintă minusuri din punct de vedere intelectual. Urmează portretul și clasa. De această dată, ai parte de o mare varietate de chipuri, unele mai hazlii, altele mai eroice. Ai la dispoziție 11 clase de caractere, dintre care doi sunt absolut noi: Barbarian și Sorcerer. O apariție relativ nouă este și Monk-ul, cu el însă te-ai mai putut întâlni și în **Throne of Bhaal**. Fiecare clasă are kit-urile sale specifice. De exemplu, între barbari,

The Force be with you!

Ca și **Dungeon Master** ții toate firele jocului în mână. Iată cele mai reușite cinci posibilități, cu ajutorul cărora poți face viața mai interesantă eroilor tăi, dar mai ales poți să faci viața adversarilor un iad.



Crearea unor monștri

Ai uitat la început să plasezi un monstru pentru confruntarea finală? Nu-i nimic, în calitate de **Dungeon Master** poți oricând să creezi monștri și NPC-uri și să îi plasezi în lumea virtuală. Astfel vei avea siguranța că misiunile și luptele nu vor fi prea ușoare, iar eroii tăi nu vor trebui să alerge până la cel mai apropiat comerciant când tolba le este plină. Ar trebui folosită adesea această opțiune.



În pielea unui monstru

Poți prelua orice bidigoaie (a se citi monstru) sau NPC, împreună cu abilitățile și vrăjile lor. Dacă unul dintre jucători devine arogant în lumea virtuală și începe să-și dea aere pe Net, bagă-te preț de câteva clipe în pielea unui dragon și tăbăcește-i puțin fundul, ca să știe cine-i șefu' în games-uri online. Poți discuta și din interiorul corpului cu solzi, pentru a ușura îndeplinirea unor quest-uri.



Modificarea gradului de dificultate

Au killărit eroii tăi toți monstruleții din joc? Ai făcut pe dentistul și le-ai scos dantura tuturor goblinilor? No problemo', oricând poți schimba gradul de dificultate. Ca urmare, vor crește sau vor scădea "Lifepoints" pentru monștri, agresivitatea va fi diferită iar efectul vrăjilor va fi modificat. Cea mai mișto chestie e că eroii nu primesc nimic în plus.



Vraclul

Îți ia mult timp până ce grupa rezistă asalturilor? Nu fac ei ce ai vrea tu și la sfârșit sunt tot nevătămați? Poți vindeca ușor fiecare monstru, atât de des cât vrei. Firește că, alternativ, poți să-i vindeci pe eroi, doar ești **Dungeon Master**. La urma urmei ține de tine cât de mult vrei ca eroii să supraviețuiască. Nu e bestială această putere infinită?

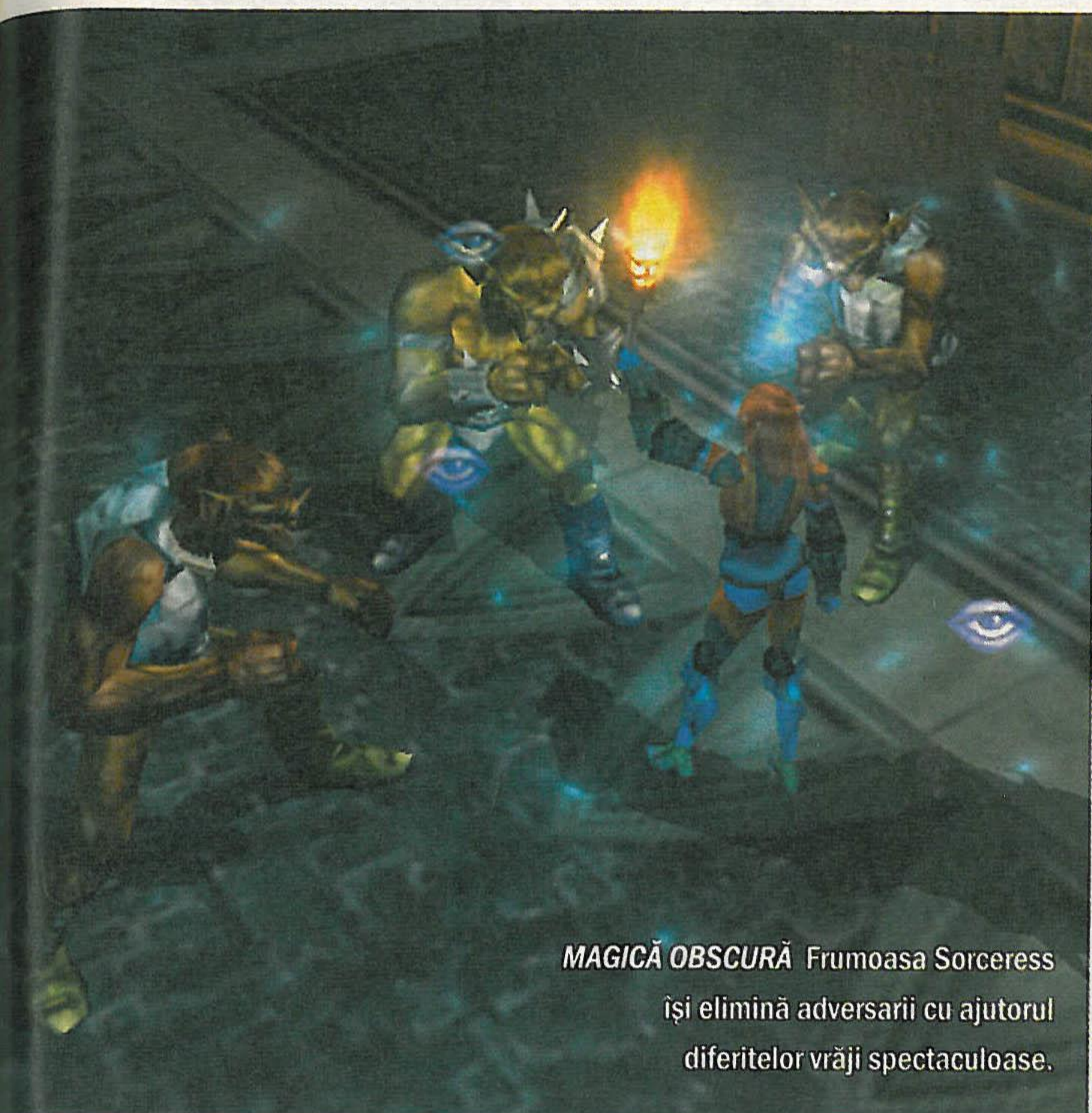


Teleportarea

Și-a făcut și neica' rumânu' cu ajutorul editorului 3 Dungeons, 2 păduri și un oraș. Numa' că distanțele sunt măricele. În timp ce eroii se plimbă pe nu știu unde, trebuie să plasezi câteva NPC-uri. Aici vine partea faină cu teleportarea. Te poți teleporta întotdeauna și fără limite.

cel mai sângeros și de temut e Savage-ul care luptă cu mâinile goale. La Monk se remarcă Peasant-ul care este talentat în folosirea unor arme puțin mai exotice precum shuriken sau kama. Din clasa Sorcerer cel mai interesant e Transmuter-ul, care, prin intermediul magiei, manipulează și transformă atât obiectele, cât și ființele. În rest, generarea decurge la fel cum ne-am obișnuit în jocurile produse anterior de Bioware. S-a schimbat și procesul de level up. De fiecare dată când treci la un nivel superior, ai posibilitatea să distribui câteva puncte de experiență între anumite skill-uri. Dacă acestea aparțin clasei în care te încadrezi, creșterea lor îți va lua doar un punct. În schimb, dacă acestea aparțin altei clase de caractere, e nevoie de două astfel de puncte. De exemplu, acum și un paladin poate să-și însușească abilitatea dezamorsării unei capcane, dar va evolua de două ori mai greu în acest domeniu decât un adevărat hoț.

Jocul propriu-zis începe cu niște aventuri în clădirea Academiei. Acest prolog ține loc de tutorial. Primul camarad pe care-l vei întâlni este Pavel. A nu se face vreo confuzie: nu este apostolul! Acesta te va introduce în story și îți va da cele mai importante direcții. În continuare, te vei întâlni cu profesorii tăi care te vor familiariza cu controlul jocului: Bim te învață cum să folosești camera și interfața, Olgred, cum să-ți folosești inventarul și cum să-ți faci cumpărăturile, Berna îți va explica mecanismele hărții și ale jurnalului. Olgred îți dă și prima armură, cât de cât bună și el este cel cu care vei putea face comerț pe timpul șederii tale la Academie. Antrenamentele care urmează depind de clasa pe care ai ales-o: abilitățile de luptător se pot



MAGICĂ OBSCURĂ Frumoasa Sorceress își elimină adversarii cu ajutorul diferitelor vrăji spectaculoase.



CĂSUȚA CU COMORI

Noul inventar mărit oferă

destul spațiu pentru toți.

exersa cu Herban și ucenicii săi, cei care au ales calea clericală își pot încerca puterile alături de Elynwyd, Jaroo te va introduce în artele magiei, iar Ketta îți va transmite primele impulsuri criminale. Dacă îți plac discuțiile și ești răbdător, vei putea stabili chiar și o întâlnire cu unul sau una dintre ceilalți boboci. După ce-ai trecut cu bine de toate testele, trebuie să te prezinți la Lady Aribeth pentru a primi calde felicitări. Treaba iese însă cu bucluc: instituția este invadată de niște necunoscuți, iar studenții sunt măcelăriți înainte de sosirea întărilor...

Primele aventuri demne de un personaj de calibrul tău încep în inima orașului Neverwinter, în City Core. Cele patru zone mărginașe în care îți vei mai desfășura cariera de erou sunt: Beggar's Nest, unde trăiesc săracii, Peninsula District, unde este situată închisoarea, Dock's District, zona portului, și Blacklake District, unde se află reședințele nobilimii. Quest-urile pe care va trebui să le îndeplinești nu vor diferi prea mult de cele din

Baldur's Gate. Unele dintre acestea vor fi mai lungi și vor cuprinde mai multe areale ale orașului. De exemplu, un preot din Hall of Justice te va ruga să-l ajuți în investigațiile întreprinse în legătură cu locația cavoului în care se odihnește pe veci Lordul Winter. Unele indicii le vei găsi în casa unei femei în Blacklake,

Neverwinter Nights atrage atât experții în RPG-uri cât și începătorii.

alte într-un cavou din zona penitenciarului și ultimele în port. Combinând între ele obiectele găsite, vei afla locația mormântului.

Pe parcursul acestor quest-uri, vei putea racola un tovarăș care să-ți mai salveze pielea, din când în când. Da, ai citit bine: maximum unul! Această schimbare are efect asupra întregii atmosfere a jocului. În anumite momente, experimentații jucători de RPG vor simți, cu siguranță, nevoia unui party bine configurat. Comunicarea cu acest companion a fost strict limitată: nu-l vom putea echipa cu armuri sau

arme și nu-l vom putea transforma într-un loial căraș, deoarece nu dispune de nici un fel de inventar. Un alt punct intangibil este dezvoltarea caracterului: nu-i vom putea implementa nici o abilitate sau specializare nouă. Cu alte cuvinte, năzdrăvanul tău partener este autonom. Poți, în schimb, să-i dai comenzi, dar

aplicarea lor este lăsată la voia întâmplării. Singurele porunci pe care le va respecta întocmai tovarășul tău de arme se referă la strategia adoptată în luptă.

Primul voluntar doritor să se alăture cauzei nobile este un halfling, marcat de un trecut dubios, purtând numele de Tommi Undergallows. Skill-urile de "lock pick", "detect traps" și "disarm traps", de care dispune acest hoț îndemânat, vor fi utile mai ales pentru cei care și-au ales ca personaj principal un luptător sau un paladin. Deseori se va întâmpla ca în timpul pelerinajelor tale, Tommi să o ia înainte pentru a

dezamorsa o capcană. Alteori, la vederea unui cufăraș închis, într-o explozie de bucurie, se va apuca să spargă lacătul. Cei care preferă un alt fel de companie vor descoperi în Trade of Blades un veritabil "oficiu de plasare" a forței de muncă. O inovație ciudată este posibilitatea manifestării emoțiilor. Această inovație va fi deosebit de utilă în Moonstone Mask, un cuibșor de nebunii, găzduit de madame Ophala Chalderstorn.

Luptele s-au numărat din totdeauna printre elementele cele mai importante ale unui RPG. Din cauza adoptării celei de-a treia ediții a setului de reguli AD&D, vor avea surprize și lupii bătrâni în ale genului. Inamicii au un AI destul de bun, producătorii corijând eventualele deficiențe în ceea ce privește puterea sau numărul ridicat al acestora. S-a schimbat și animația luptelor: nu vor mai apărea aceleași mișcări monotone, de parcă baciul Ion ar cosi iarba. Mai degrabă ne vom simți ca într-un film cu Jackie Chan: personajul tău faceeschive în fața



TESTCENTER

Cuprins & caracteristici

- 11 clase
- șapte rase
- 20 de abilități
- 45 abilități speciale
- editor de mare putere
- joc on-line prin Gamespy
- mod "Dungeon-Master"

Cifre & date

Gen:	RPG
Jocuri asemănătoare:	Icewind Dale, Baldur's Gate 2
Producător:	Bioware
De același producător:	Baldur's Gate, Baldur's Gate 2, MDK 2
Publisher:	Infogrames
Site oficial:	www.neverwinternights.com
Site-ul publisherului:	www.infogrames.com
Site-ul producătorului:	www.bioware.com
Recomandarea de vârstă:	peste 12 ani
Termen:	a apărut
Preț:	cca 40 USD
Conținutul pachetului:	3 CD-uri, manual
Durată medie de joc:	cca 80 de ore

În comparație

GRAFICĂ

	Baldur's Gate 2	Morrowind	Neverwinter Nights
Bogăția detaliului în lumea jocului	89	91	90
Bogăția detaliului la obiecte	75	90	85
Multitudinea în joc	86	74	80
Animațiile obiectelor	79	75	84
Efecte	82	92	93

SUNET

	Baldur's Gate 2	Morrowind	Neverwinter Nights
Muzică	90	91	93
Efecte de sunet	82	88	87
Voci/Comentariu	81	76	90

CONTROL

	Baldur's Gate 2	Morrowind	Neverwinter Nights
Confortabilitate/Navigare	90	89	90
Precizia controlului	90	90	90
Vedere largă/Perspectivă	90	88	90

ATMOSFERĂ

	Baldur's Gate 2	Morrowind	Neverwinter Nights
Captivant/Surprize	87	94	90
Apropierea de realitate/Credibilitatea	92	92	93
Story/Dialog/Comentariu	91	90	88
Înscenarea	84	88	85

DESIGN

	Baldur's Gate 2	Morrowind	Neverwinter Nights
Complexitate/Profundimea jocului	92	94	93
Ușor pentru începători	68	60	90
Balansul între gradele de dificultate	87	85	85
A.I.	68	75	87
Inovații	88	90	82

MODUL MULTIPLAYER

	Baldur's Gate 2	Morrowind	Neverwinter Nights
Atractivitatea modului	67	-	91
Interactivitatea cu coechipierii/adversarii	61	-	94
Posibilitățile meniului	64	-	90

Pro & Contra

- + efecte fantastice ale vrăjilor
- + animații realiste și diverse
- necesități ridicate de hardware
- decoruri puțin monotone

- + muzică stimulativă
- + efecte realiste
- + speech profesionist...

- + control asemănător cu Baldur's Gate
- + numeroase funcții configurabile pe hotkey-uri
- + quick save ușor

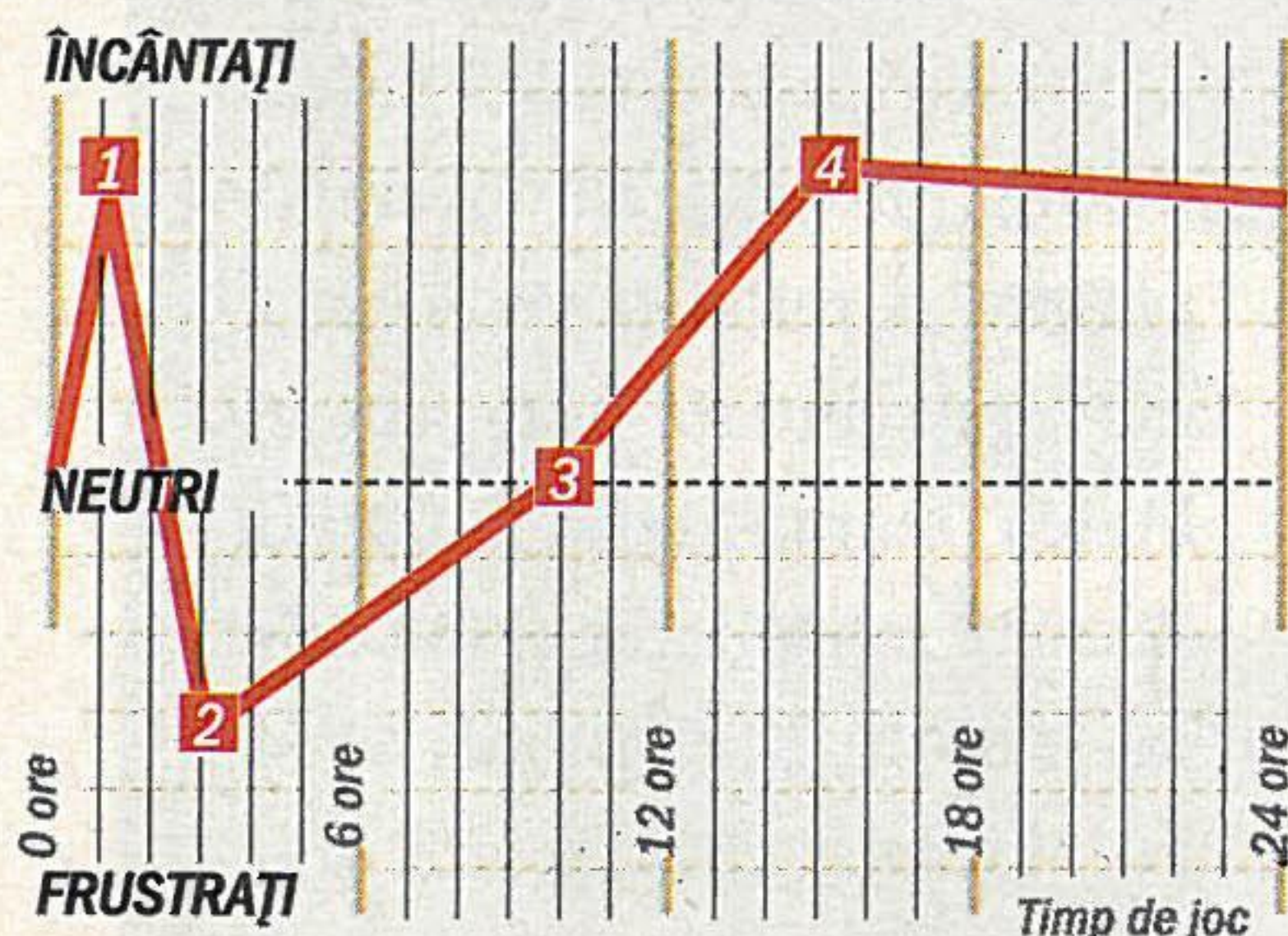
- + povestirea legată de Swordcoast
- + story principal amplu și nenumărată întâmplări secundare
- secvențe intermediare rare

- + tutorial ingenios
- + gameplay complex
- lipsa unui party

- + modul de Dungeon Master bine realizat
- + editor cuprinzător
- + posibilitate de multiplayer interserver

LEGENDĂ
■ Mai slab decât jocurile luate în comparație
■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

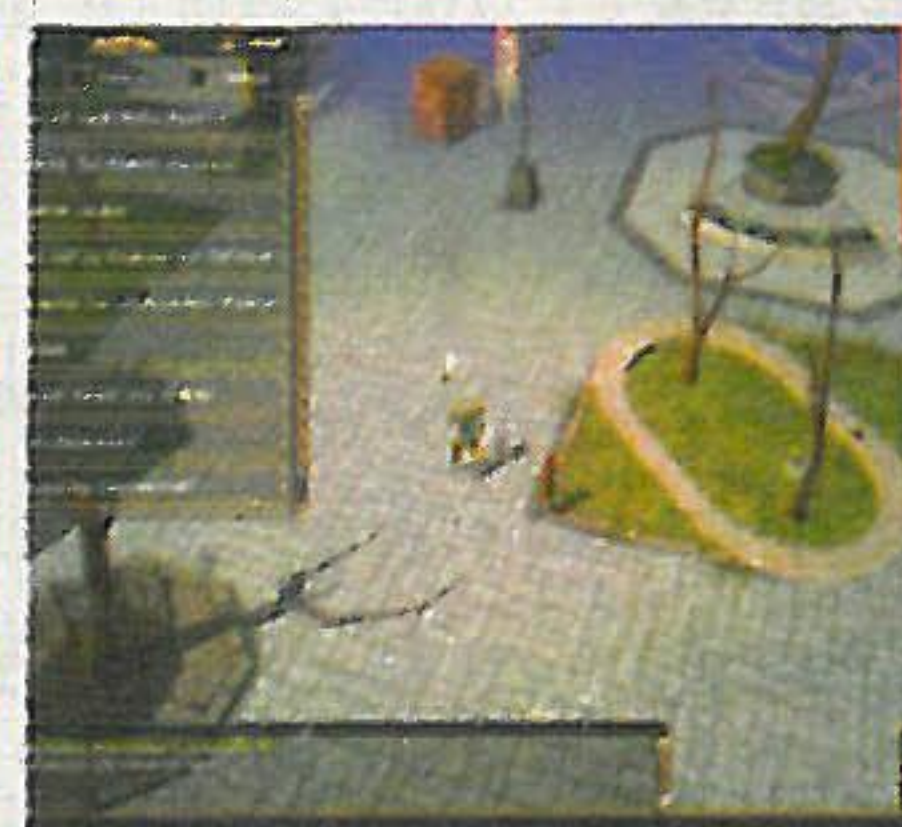
Graficul motivației



1 Crearea caracterului este complexă, ca de obicei.



2 Tutorialul te introduce în lumea nebănuită a Neverwinter Nights.



3 Apoi începe story-ul, quest-urile sunt multe, principale și secundare.



4 În sfârșit, începe aventura! Odată cu quest-urile adevărate sosesc și monștrii.

Verificarea sistemului

Este foarte importantă buna funcționare a PC-ului. Ar fi bine să defragmentezi hard-ul și să ai instalate driverele cele mai noi și mai stabile. În timpul instalării poți alege mărimea texturilor. Această alegere e independentă de memoria plăcii grafice. Dacă nu știi ce să alegi, instalează toate cele trei pachete de texturi. Neverwinter Nights se bucură de multă memorie și de o placă grafică rapidă.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ
■ Tehnic imposibil
■ Nerecomandat
■ Acceptabil
■ Optim

	640 x 480					800 x 600					1.024 x 768							
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		

BAGĂ MARE! Mișcările gratioase au înlocuit stilul de luptă monoton din Baldur's Gate.



loviturilor, se rotește în jurul adversarului și, la momentul potrivit, lovește. La fel procedează și inamicii de diferite rase. Încăierările nu se rezolvă întotdeauna folosindu-te de tăișul săbiei. De exemplu, într-una din tavernele rău famate ale portului, vei obține informații printr-un concurs "perfect bărbătesc". Unul dintre pirați te va provoca prin contestarea notorietății tale de băutor fruntaș. Dacă ai distribuit destule puncte pentru "Constitution", consumarea serioasei doze de alcool nu va fi o problemă. Însă cei cu constituția mai firavă vor cădea sub masă după două pahare de grog.

Muzica semnată de Jeremy Soule întregeste jocul. Coloana sonoră este fascinantă, melo-

diile făcându-te să te scufunzi în eleganta lume a jocului. E vorba de o îmbinare armonioasă între imnuri de luptă și muzica specifică sfârșitului perioadei medievale. Vocile personajelor se potrivesc perfect cu caracterul de care dau dovadă. Un pitic bărbos și rău va avea o voce arțăgoasă, pe când o tânără preoteasă ni se va adresa pe un ton dulce și suav. Sunetele de ambient accentuează atmosfera sumbră a jocului, redând suferințele prin care trec locuitorii orașelor. Grafica minuțios realizată îți taie respirația. Efectele nu sunt veridice ca în *Morrowind*, ci din contră, sunt puțin fantastice, întărind astfel atmosfera de basm.

Marele defect al ultimelor

RPG-uri apărute este exagerata nevoie de hardware. Din păcate, această trăsătură n-a ocolit nici *Neverwinter Nights*.

Această exagerată poftă de resurse a jocului te rănește mai mult decât săgeata încasată în timpul salvării tinerei servitoare. Cum a zis și Tommi ai avut noroc că ai scăpat cu viață: săgeata a trecut la doi centimentri deasupra inimii. Rana te mai doare, dar n-ai timp de pierdut. Te ridici din așternuturi, îți bagi sabia în teacă, îl tachinezi pe partenerul tău halfling din cauza flirtului eșuat cu frumoasa asistentă, și porniți amândoi la drum. Aventurile te așteaptă!

OPINIE

CIPRIAN COROIANU



Un joc impresionant prin eleganța grafică dar și prin atmosfera de basm creată. Felicitări BioWare și Atari!

Nici un iubitor de RPG-uri nu poate fi imun la fascinația trezită de lumea AD&D! Jocul este accesibil tuturor, de la gamerii hard-core la cei mai nefericiți neofiți. Principala inovație cosmetică privește introducerea mult osanatei a treia dimensiuni. NN nu este primul RPG care utilizează regulile celei de-a treia ediții D&D, dar este primul care le implementează din plin. A treia ediție permite o libertate aproape infinită în crearea alter ego-ului nostru virtual. Înnoirile aduse de NN sunt cu adevărat multe și programatorii de la BioWare au mai aruncat o privire și prin curtea lui *Diablo II* și *Dungeon Siege*. Luptele sunt destul de ușoare rareori avem nevoie să pauzăm jocul pentru a ne trage sufletul. Modul multiplayer este excepțional: *Dungeon Master* apare pentru prima dată într-un RPG pe PC. Quest-urile sunt diverse, iar sistemul grafic este fluid. Pot spune cu mâna pe inimă că BioWare a reușit să pună o nouă piatră milenară în domeniul RPG!

PUNCTAJ CASINO TYCOON

PRODUCĂTOR: Bioware
DISTRIBUTOR: Infogrames

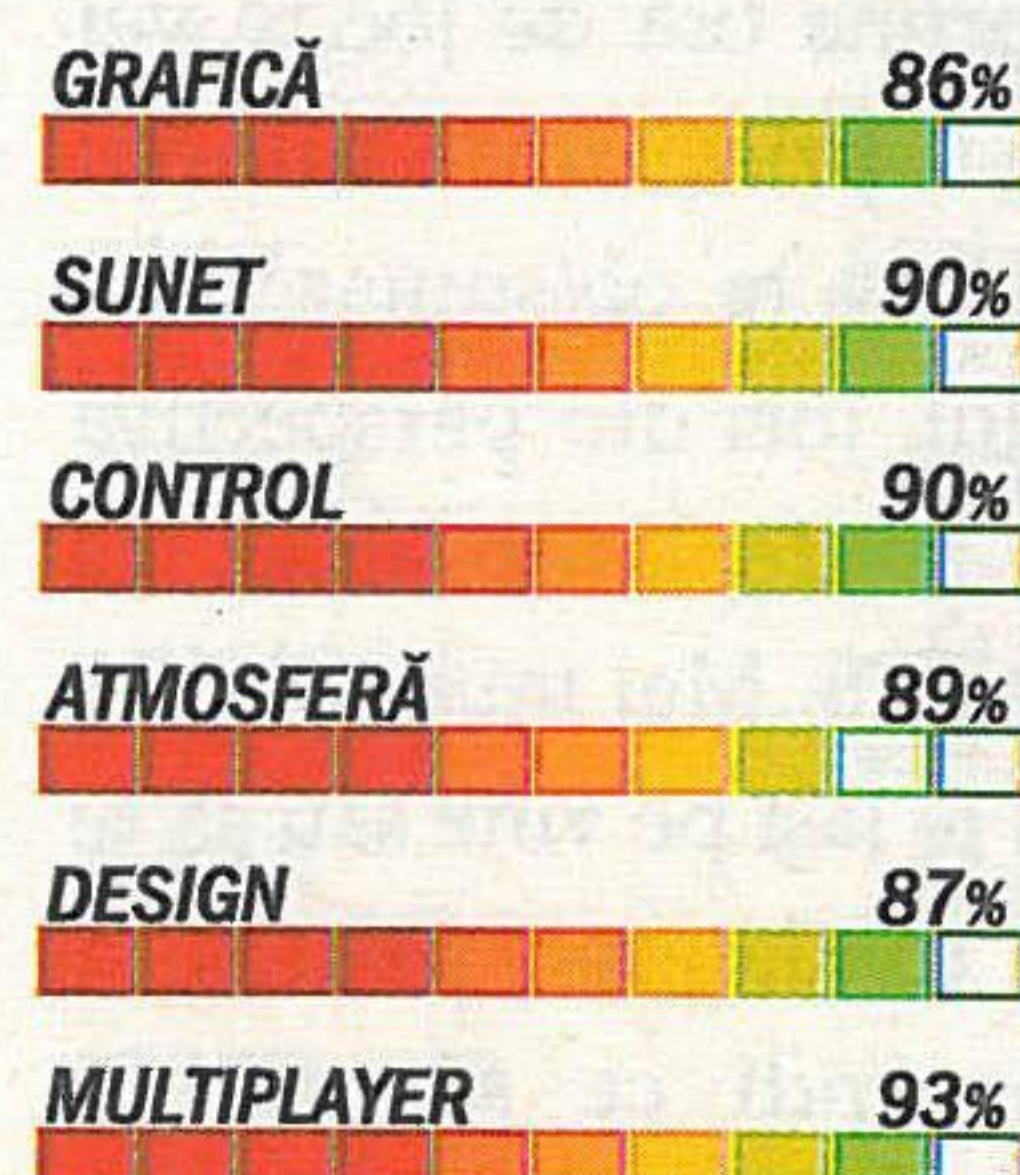
PREȚ: cca. 42 USD
TERMEN: a apărut

NECESAR: CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HDD: 1.200 MB
RECOMANDAT: CPU 1000 MHz, 256 MB RAM, HDD: 2.000 MB

SUPORT: Direct 3D

MULTIPLAYER: Single-PC 1, Rețea 64, Internet 64, 1 jucător/pachet

89



OPINIE ERDEI JÁCINT



Neverwinter Nights mi-a cauzat multe nopți nedormite!

Jocul e fascinant, superb, colosal, extraordinar... Superlative de genul celor enumerate și-au făcut apariția în articolele care prezentau noul produs la celor de la Bioware și Atari. Adevărul este că aceste laude sunt meritate, dar nu trebuie să exagerăm. Versiunea Beta avea peste 1000 de bug-uri din care nu toate au fost corectate. În concluzie, jocul mai are niște mici erori, deci nu merită punctajul maxim. În rest pot să-l recomand atât pentru old-riders, cât și pentru începători. Cei care și-au făcut skill-uri cu jocuri precum *Baldur's Gate* sau *Planescape Torment* vor simți lipsa unui party proiectat în detaliu. Mulți au început să compare jocul cu *Dungeon Siege* sau *Morrowind*. Aceste comparații sunt însă forțate, deoarece vorbim de trei sub-genuri diferite. Încă mai citiți articolul? Mai bine mergeți și încercați jocul!

TULBURAREA LINIȘTII Acești

Lich nu reacționează prea
bucuros când scotocim prin
mormintele lor.

Arx Fatalis

Arx Fatalis poate fi considerat **urmașul neoficial al genialului Ultima Underworld.**

Viitorul sumbru prezis planetei noastre, s-a petrecut deja în lumea lui **Arx Fatalis**: soarele s-a stins. Puținii supraviețuitori s-au refugiat sub pământ, într-o uriașă mină a piticilor. În joc preiei controlul unui astfel de refugiat. La început ești un prizonier al goblinilor, care datorită pierderii memoriei sale nu știe pe ce lume trăiește. Astfel, prima ta sarcină este să evadezi din spatele grătilor.

În prima oră de joc te vei plimba printr-un tutorial destinat să te obișnuiască cu controlul. Joci din perspectivă ego și te deplasezi exact ca într-un FPS. Mai mult, poți să sari, să te lași pe vine sau să te apleci în lateral pentru a putea pândi ce se află în arealul de după colț.

Evenimentele se desfășoară în așa numita perspectivă de recunoaștere care printr-un simplu clic poate fi înlocuit de perspectiva de inter-acționare. Lumea din jur este vie și îți permite numeroase acțiuni: poți să întreții discuții cu alte personaje, să deschizi uși sau lăzi, să citești cărți, sau să coci pâine. Posibilitățile pe care le oferă **Arx Fatalis** în acest sens sunt aproape la fel de complexe ca și în cele mai reușite părți ale legendarei serii **Ultima** sau **Ultima Underworld**. Ca să exemplific această imensă libertate voi aminti coptul pâinii. Primul pas constă în culegerea unei sticle goale, care se umple la un robinet. Sticla plină cu apă se combină cu făină pentru a obține aluatul. Acesta din urmă se pune în jăratec, iar ca rezultat obținem o bucată proaspătă de pâine.

Obiectele pe care nu le poți lua cu tine, poți să le arunci prin preajmă, pentru a mai distra atenția paznicilor. Procedeele complexe precum producerea otrăvurilor, a manei și a licorilor tămăduitoare necesită, pe lângă materie primă, și ustensile adecvate. Capacitățile caracterului le stabilești în timpul generării acestuia, iar acestea cresc o dată cu fiecare nivel. În **Arx Fatalis** nu există clase prestabilite, poți însă să alegi între luptători clasici, bandiți sau magicieni. Ai și posibilitatea de a construi un caracter mixând laolaltă abilitățile celorlalte personaje. Ambele căi te îndreaptă către scopul urmărit, însă cu un luptător vei putea parcurge mult mai lejer aventura. Cele patru atribute, puterea, forța intelectuală, îndemânarea și

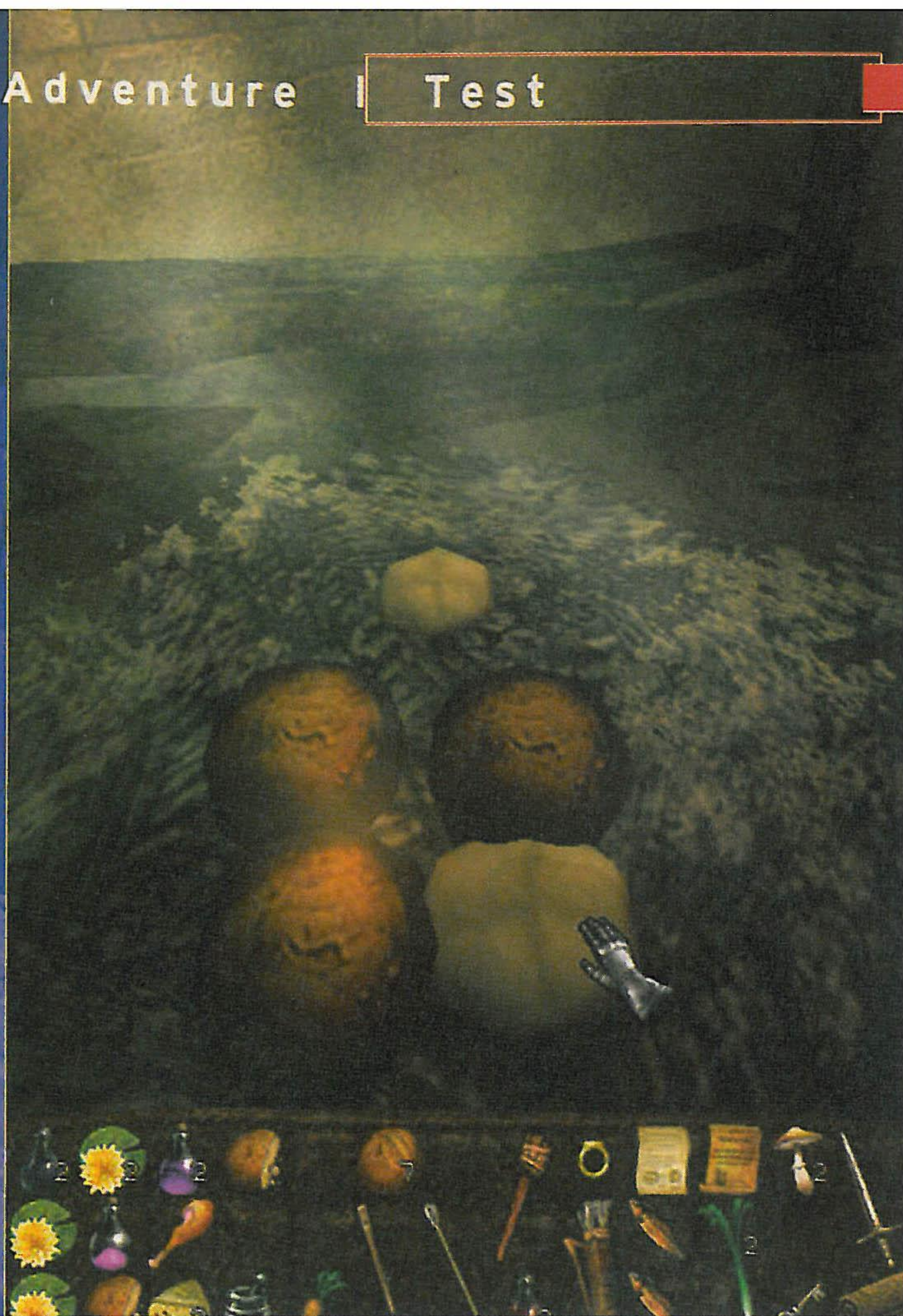
constituția au efecte asupra capacităților caracterului. Odată cu creșterea îndemânării, cresc și abilitățile precum furișatul sau dexteritatea degetelor. Constituția influențează energia de viață, rezistența împotriva otrăvurilor și mărimea inventarului.

Povestea lui **Arx Fatalis** este lineară și nu-ți oferă posibilitatea alegerii. După parcurgerea unui sfert din joc, descoperi în corpul cui te găsești și care este adevărata ta misiune. Dialogurile decurg în mod automat, luând forma unor cut-scenes, realizate cu ajutorul engine-ului grafic. Secvențele intermediare se compun din imagini statice desenate. În firul epic al jocului au mai fost împletite și unele misiuni



DE-A V-AȚI ASCUNSELEA

Un fulger nu numai că luminează drumul, dar mai face și ceva damage.



secundare. Dacă ești curios, fii atent la indicațiile primite de la locuitori și cercetează nivelele gigantice subpământene. Unul dintre punctele forte ale jocului o reprezintă atmosfera tensionată care te motivează și îți gădile nervii. Va trebui să traversezi culoare întunecate, fără să ai vreo idee ce te așteaptă după colțul următor, să cauți secretele din fiecare areal, sau să rezolvi diferite puzzle-uri. Încăierările se desfășoară simplu: printr-un clic treci în modul de luptă, după care decizi dacă recurgi la bătaie corp la corp, sau mai bine elimini adversarul de la distanță. Cu cât ții mai mult apăsată tasta mouse-ului, cu atât mai puternic va fi atacul.

Sarcinile principale sunt construite variat, cuprinzând numeroase elemente hazlii. De exemplu, la un moment dat trebuie să stai de vorbă cu regele goblinilor, însă acesta nu primește pe nimeni. Dacă scotocești prin palat și ești atent, descoperi două lucruri esențiale: bucătarul îi duce regelui prăjituri, pe care i le strecoară pe sub ușă. În plus: regele nu

suportă vinul, iar dacă bea îl apucă durerea de stomac. Îți alegi deci o prăjitură bună, o înmoi în vin și o introduci frumușel pe sub ușa regelui. Apoi îl urmezi pe atotputernic în cămăruța lui și stai la discuții cu el fără să fiți deranjați. Limbajul și vocile sunt clare precum cristalul, iar zgomotele din împrejurimi creează o atmosferă total subterană. Ideile inedite și libertatea aproape totală fac din *Arx Fatalis* un adevărat unicum.

CE MAI COCI? Datorită libertății din joc poți să faci aproape orice. Chiar și pâine.

PUNCTAJ ARX FATALIS

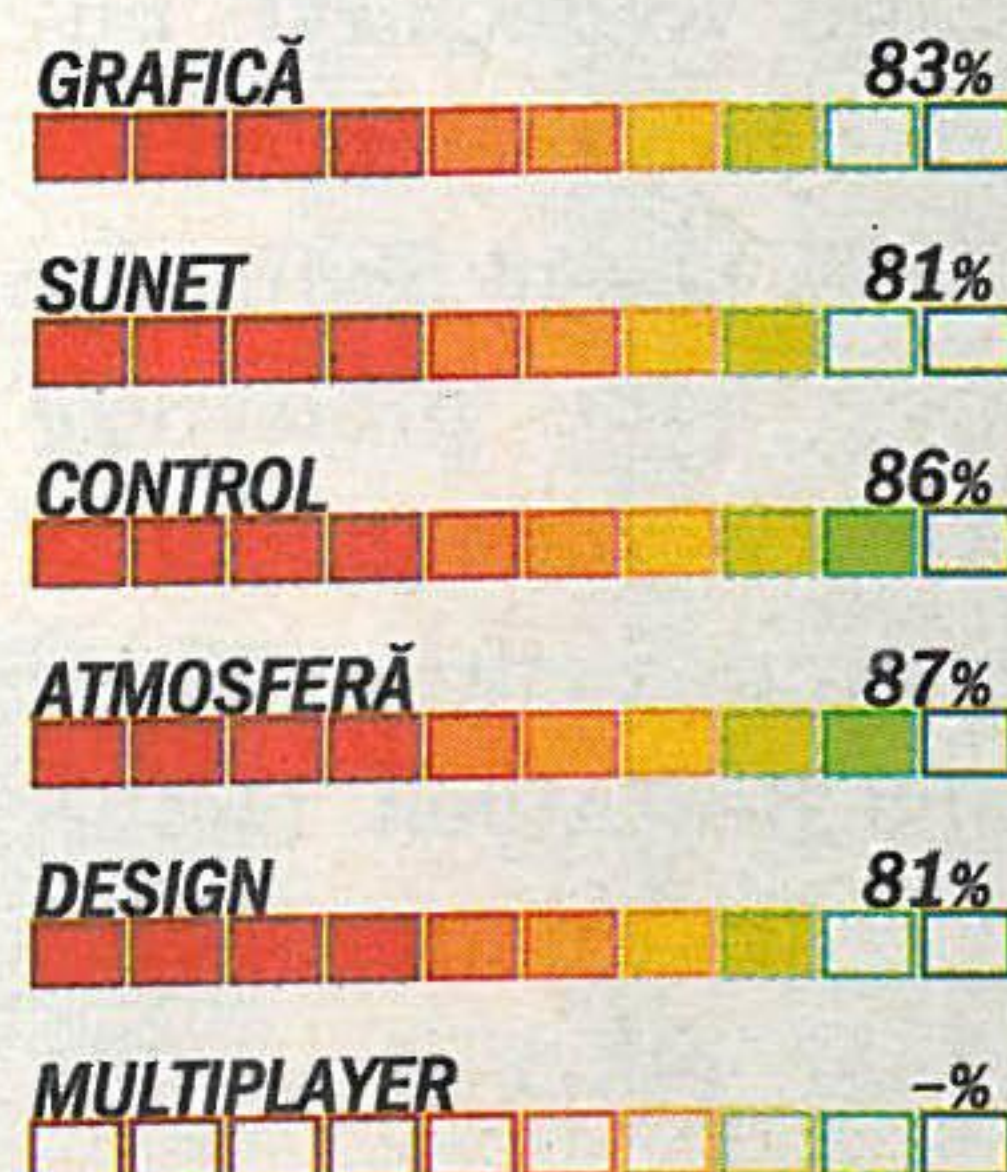
PRODUCĂTOR Arkane Studios
DISTRIBUTOR Jowood

PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 350 MB
RECOMANDAT CPU 1.000 MHz
256 MB RAM
HDD: 350 MB

SUPORT Direct 3D

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucător/pachet



OPINIE ERDEI JĂCINT



Atmosfera tensionată a jocului te incită la descoperirea secretelor acestei lumi.

Cel ce e curios de la natură și experimentează cu plăcere se va simți minunat în lumea lui *Arx Fatalis*. Cauți pietre prețioase, mixezi poțiuni, pescuiești, coci pâine, furi de la oameni, dacă rămâi fără bani mai dai o spargere pe la vreo bancă. Mă deranjează însă faptul că nu pot interveni în discuții și în derularea acțiunii. În pofida linearității, *Arx Fatalis* reușește să prezinte o poveste antrenantă și îl face pe jucător să se simtă parte integrantă a acestuia. Mai întâi am căsăpit o grămadă de adversari cu sabia, însă, între timp, am găsit arcul cu care am lichidat oponenții mult mai elegant. Jocul este ideal pentru cei care caută un RPG în care să nu aibă prea multă bătaie de cap. Cei care doresc complexitate, gameplay și un story de zile mari să aleagă mai bine *Morrowind* sau *Neverwinter Nights*.

Epoca de aur (IV)

UZZ



În urma succesului obținut de capodopera lui Tolkien, Lord of the Rings, a apărut o nouă carte care **a revoluționat lumea fantasy a RPG-urilor: Watership Down.**

Jocul făurit după modelul dat de carte se numea **Bunnies & Burrows (B&B)**. Noul sistem de joc semăna destul de mult cu regulile lui **D&D**, dar prezenta un univers nou și inedit în care protagoniștii erau niște iepuri. Alte încercări de a crea ceva autentic a fost **Bushido** și **Aftermath**. Primul ne călăuzea în exotica lume a Japoniei antice, iar al doilea ne teleporta într-o întunecată lume post-apocaliptică. Ambele jocuri au încercat să continue drumul deschis de legendarul **RuneQuest**, publicat de Chaosium în 1978.

În 1966, Gregg Stafford a început să proiecteze Glorantha, destinat inițial ca background pentru **White Bear and Red Moon**. Lumea făurită de Stafford era exotica și plină de itrigi, îmbibată de o fermecătoare

atmosferă mitologică. În urma succesului a apărut și o scurtă continuare, intitulată **Nomad Gods**.

După un deceniu, Steve Perrin și Ray Turney au decis să șteargă praful de pe Glorantha și să realizeze un nou RPG. Evenimentele se petreceau în epoca de bronz, într-un univers presărat cu elemente inspirate din cultura, religia și preistoria Greciei și Mesopotamiei. Locul cavalerilor în armuri lucitoare au fost luate de hopliți. O întorsătură bizară a constituit-o introducerea elfilor și piticilor. Religia se manifesta sub forma diferitelor culte, unele chiar periculoase. Totuși **RuneQuest** își datora succesul mai ales sistemului de reguli. După **Traveller**, **RuneQuest** a fost al doilea joc care utiliza un set de skill-uri. Acest sistem nu numai că era foarte simplu de folosit, dar era și foarte verosimil. Aici s-a utilizat pentru prima dată noțiunea de critical success/failure și posibilitatea ca personajul să evolueze prin exercițiu, și nu prin experiență. Succesul obținut la public se datora mai ales integrării armonioase a opțiunilor în sistemul de joc. De exemplu, cei care vroiau să-și crească puterea vrăjitorului, trebuiau să dobândească simpatia clanului căruia îi aparțineau. Puterea magică era strâns legată de lumea jocului. Astăzi, pare ceva normal această idee, dar pe atunci era revoluționară. **RuneQuest** reprezintă o perlă a RPG-urilor din acea perioadă și simbolizează începutul unei epoci de aur pentru acest gen de jocuri. **Traveller** a demonstrat deja că un RPG poate fi atractiv și pentru marele public, iar **RuneQuest** a doborât limitele existente în designul jocurilor. Totuși favoritul

acestei ere a fost publicat de TSR. În 1979 Gygax a adunat la un loc toate schimbările și adăugirile făcute sistemului **D&D**, și s-au hotărât să realizeze a doua generație a jocului. Regulile originale au fost simplificate pentru a face jocul mai accesibil și începătorilor. Noul sistem a constat din trei manuale de dimensiuni considerabile: **Player's Manual**, **Dungeon Master's Guide** și **Monstrous Manual**. Apariția lui **Advanced Dungeons and Dragons** reprezenta debutul unei noi perioade în care RPG-ul avea să înflorească.

ERDEI JÁCINT

Colin McRae Rally 3.0 vs. Rally Sport Challenge

VS.



Două imagini, două jocuri, o luptă roată la roată, pentru ca cel mai bun să câștige! Start! **Rally Sport Challenge** este o avanpremieră, iar **Colin McRae Rally 3.0** este un matur în raliuri. Deși ambele jocuri arată foarte bine, parcă **Rally Sport** a desenat mai bine vehiculele de raliu. Să vedem însă ce oferă fiecare dintre ele. **Colin McRae**

Rally 3.0 va apărea pe PlayStation 2, PC, și Xbox. Fordul Focus RS de pe copertă este

cel mai real, condus de domnul McRae în persoană, dar jucătorii vor putea alerga pe 15 autovehicule dintr-o varietate de clase diferite din **World Rally Championship**. Bolizii sunt disponibili cu tracțiune integrală sau pe puntea din față ori spate, bineînțeles cu cai-putere "individuali" pe fiecare vehicul.

Lista automobilelor de raliu este mixtă și oferă câteva clasice, pe lângă cele moderne: Citroën Saxo Kit, Citroën 2CV Sahara, Citroën Xsara Kit, Fiat Punto Rally, Lancia 037, Ford Focus RS WRC 2002, Ford Puma Rally, Ford Escort RS200 (1986), MG ZR Rally, Mitsubishi Lancer Evo VII, Subaru Impreza WRX (44S), Subaru Impreza 22B Sti, de asemenea vor fi și automobile bonus pe care o să le poți conduce

dacă vei câștiga raliurile.

Fizica automobilelor este îmbunătățită, astfel că bolidul se va putea controla mai bine, vei obține mai multă performanță prin setare, iar distrugerea caroseriei, în cazul unei coliziuni, va fi mult mai verosimilă. Se va putea conduce în opt țări specializate în ale raliurilor, pe diferite suprafețe de teren, cum ar fi piste, zăpadă, pietriș, noroi și chiar nămol. Raliurile sunt deja stabilite în: Anglia, Japonia, Spania, Suedia, Finlanda, Grecia și Statele Unite. Fiecare raliu va consta în șase stagii, iar în plus va exista un stagiul de super specială și unul improvizat. Colin este programat să apară în a doua jumătate a acestui an. Nici **Rally Sport Challenge** nu coboară sub nivelul lui **Colin**, dar trebuie încă să se maturizeze. **Rally Sport Challenge** va furniza un pachet de acțiune combinată cu curse, cu alte cuvinte o cursă mai incitantă, combinând experiența de curse în patru tipuri diferite de raliuri, într-un singur joc, și anume: raliuri tradiționale, raliuri de cross, raliuri pe gheață și Hill Climb. Aici ne așteaptă o varietate de curse cum este tradiționalul raliu contratimp, cauciuc la cauciuc, împotriva oponentilor artificiali sau, în rețea, împotriva unui prieten cel puțin. 29 de vehicule licențiate și mai multe bonus-uri, 48 de trasee, oponenti cu AI ridicat și accidente spectaculoase cu deformare realistă, toate acestea fac pachetul **Rally Sport Challenge**

mai distractiv, promițând să ofere o cantitate mai mare de emoții pe fiecare cursă din varietatea de terenuri.

Hmm, sună foarte bine, însă nu este destul de convingător. Vom vedea în următoarele numere ale PC Games cine va obține cel mai bun scor. Ambele raliuri vor fi testate la sânge, vom vedea cât de bine au realizat controlul bolizilor în condiții de ploaie, noroi sau gheață, calitatea imaginii și cât de real este sunetul bolizilor și al mediului înconjurător. Dar, cu toate acestea, se pare că tot bătrânul **Colin** va avea ultimul cuvânt. Până nu demult, **Colin 2.0** obținea locul de top la control, sunet și grafică. Vom vedea care va primi premiul juriului. Însă, până atunci, le urez succes ambelor echipe de programatori și designeri!

DOREL PUCHIANU jr.



Test

FOR

Sport | Curse | Simulatoare

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **FIFA 2002**
Simulator de fotbal | EA Sports
- 2 **FIFA World Cup 2002**
Simulator de fotbal | EA Sports
- 3 **Colin McRae Rally 2.0**
Simulator de raliu | Codemasters
- 4 **NHL 2002**
Simulator de hochei | EA Sports
- 5 **Grand Prix 3**
Sim. Formula 1 | Infogrames
- 6 **Tony Hawk Pro Skater 3**
Fun-sport | Activision
- 7 **Virtua Tennis**
Simulator de tenis | Sega/Rowan
- 8 **Need for Speed: Porsche**
Curse | EA Games
- 9 **Rally Trophy**
Curse | Jowood
- 10 **F1 Racing Championship**
Simulator Formula 1 | Ubi Soft



Grand Prix 4

**Michael
Schumacher**
Însuși se poate
antrena
cu Grand Prix 4

Un star precum Geoff Crammond își poate permite uneori o anumită alură. La expoziția de jocuri E3, acesta nu dorea să arate publicului de specialitate noul său simulator de Formula 1, pe motiv că ar exista încă anumite erori de program. În săptămânile care au urmat – termenul anunțat de Infogrames era de mult depășit – Crammond nu a dat nici o versiune de testare către mediile publice invocând același motiv. Abia la mijlocul lui iunie, când jocul corespundea 100% dorințelor sale, CD-ul master a reușit în fine să părăsească biroul. Putea fi totul la limită: nerăbdătorii au testat deja o versiune neautorizată și învechită; succesul lui Schumacher din Canada i-a speriat de-a dreptul pe fanii și așa deja plictisiți.

Cu toate acestea, Geoff Crammond a reușit să livreze prin Grand Prix 4 un simulator reușit. În decursul a numai doi ani de producție, împreună cu echipa sa, a reușit să producă un engine grafic și de sunet cu totul nou, a măsurat toate traseele de Formula 1 prin satelit și a construit până la ultimul detaliu caroseriile autovehiculelor din sezonul 2001, pentru a pune pe picioare un sistem de setup și telemetrie foarte cuprinzător.

Grand Prix 4 oferă următoarele moduri: runda rapidă,

concurs liber și campionatul mondial. La fel ca în versiunile precedente, se renunță la școala de șoferi care, spre exemplu, în F1 2002, ne ducea prin punctele cheie ale traseelor.

Runda rapidă e gândită pentru tipul de jucători care sunt la vânatoare de fracțiuni de secundă. De fiecare dată, traseul e la fel, aceleași condiții ale vremii, ale autovehiculului și, de asemenea, aceleași poziții ale adversarului. Intenția care se ascundea în spatele acestui mod era, de fapt, Hot-Seat-Multiplayer (unul după celălalt, conduc mai mulți jucători pe același calculator în condiții identice),

lucru care era bun pentru antrenament, având în vedere lipsa școlii de șoferi.

Pentru ca jucătorul să mai apuce uneori să-și atingă și scopul și pentru a putea rămâne pe asfalt în mod acceptabil, i se pun la dispoziție opt moduri de ajutor. Astfel, PC-ul ajută jucătorul să schimbe corect viteza, să frâneze autovehiculul din timp înaintea unei curbe, să-și regleze volanul ori să împiedice intrarea în derapaj.

Ceea ce s-a învățat va fi folosit, cu siguranță, în concurs. În acest mod de joc, se poate sta un weekend întreg. În două moduri libere de antrenament, unul de calificări, unul de warm-up și apoi o cursă, nu ai vreme să cercetezi traseul. Astfel că este vorba mai mult de pilirea sau netezirea lacului de pe

spoiler – și, pentru a evita acest lucru, e nevoie să poți aduna anumite date pentru a conduce spre titlul mondial cât de repede cu putință. Fiecare rundă completă este înregistrată în schița de telemetrie și poate fi activată în momentul când ajungi la boxe. De la nivelul de turație și până la suprasolicitarea roții din stânga față, totul este indicat – adică tot ce se poate indica prin cifre. Cu puțin exercițiu și talent de combinare, fiecare își dă seama, din toată harababura, cum funcționează tracțiunea, cum poate fi schimbată sau cum pot fi înlocuite spoilerurile. Și asta pentru a reuși să-ți faci autovehiculul să fie cu câteva sutimi de secundă mai rapid.

Setup-ul poate fi, de asemenea, accesat atunci când se intră la boxe. Aici se poate alege din nenumărate setări pe cele care ne sunt pe bunul plac (pentru fiecare traseu există cel puțin alegerea vremii: uscată sau ploioasă) și chiar autovehiculele pot fi modificate în funcție de dorințe. Exact 60 de posibilități de setare vă dau posibilitatea să faceți încercări. Bineînțeles că nu vei hotărî numărul aripilor din față, însă vei găsi nenumărate posibilități cu care și cel mai neisprăvit mecanic ar reuși să construiască un autovehicul optim. Cine nu știe exact ce reprezintă fiecare șurubel în parte sau la ce ar folosi poate umbla prin așa numita „GPædia”. Această operă de artă integrată descrie, printre altele, efectele directe și secundare ale oricărei modificări și dă tips generale de tuning.

Nu doar modurile de joc au rămas aceleași, ci și modelul de autovehicul abia dacă a fost puțin modificat. A devenit totul puțin mai la îndemână, adică te familia-

rizezi mai repede cu tot ce găsești în jur atunci când te urci la volan și îți dai seama mai din timp când toată hardughia va sări în aer. Începătorii sunt vizați la fel ca și entuziaștii Formulei 1 pentru care, oricum, întreaga serie **Grand Prix** e clar că va fi cumpărată. Din păcate, la fel ca și înainte, nu avem decât un singur model de autovehicul pentru toate cele 11 modele conduse de jucător. Indiferent dacă ne hotărâm pentru un Minardi sau un Sauber – fiecare bolid se conduce identic – și acest lucru e valabil și pentru PC. Autovehiculele acestuia arată ele foarte diferit unul de celălalt, însă au aceleași capacități. Doar stilul de șofat face ca timpii să nu iasă și ei identici.

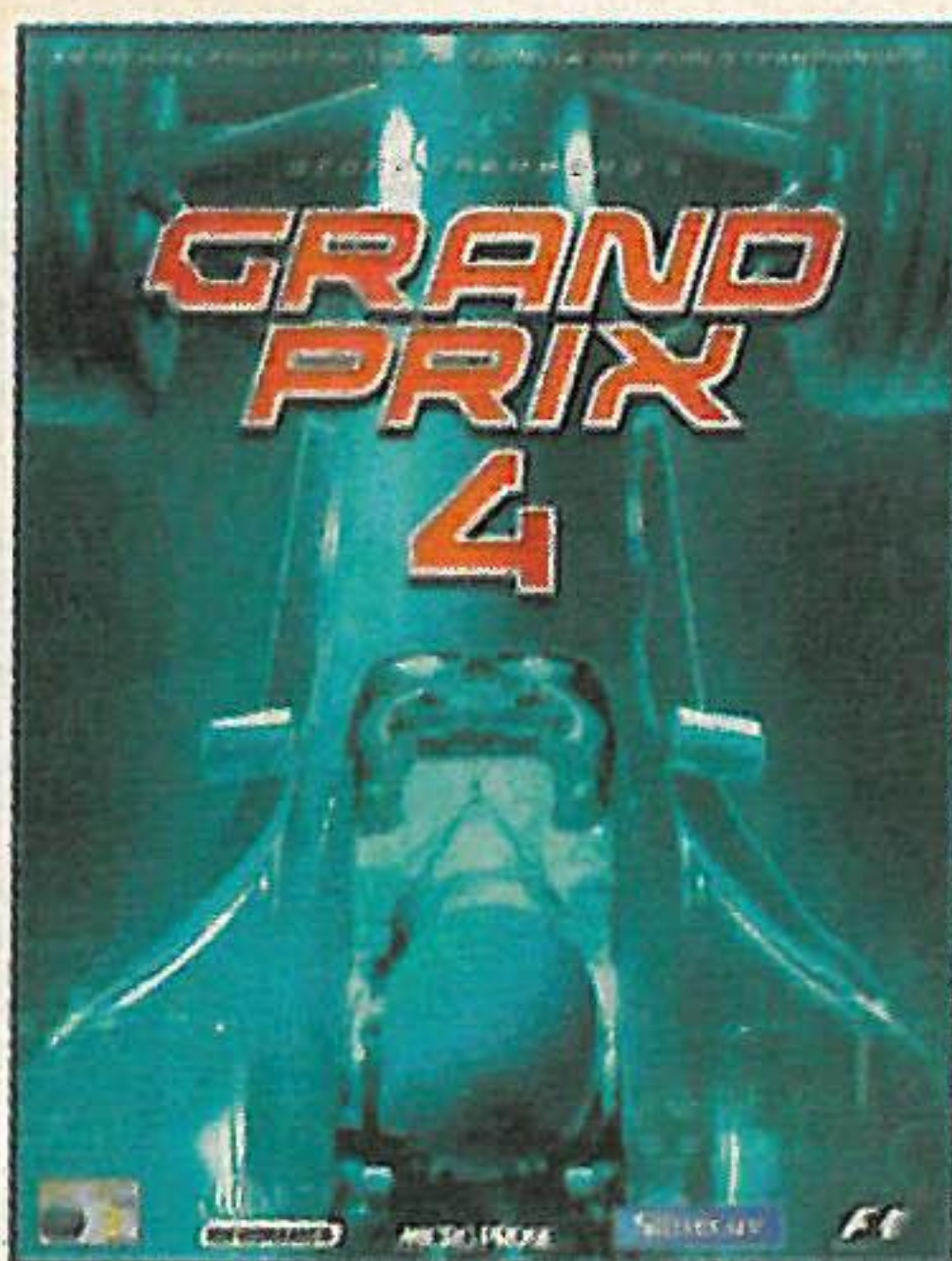
În **Grand Prix 4** vezi oamenii aflați la post pe marginea pistei, fluturând

FULL REPLAY
Puteți urmări
reluarea cursei
din mașina
oricărui șofer



COREGRAFIE Toți cei 15 mecanici stau pregătiți la boxe. Este prezent și Lollipop-Man.





TESTCENTER

Cuprins & caracteristici

- date ale sezonului 2001
- 17 piste
- vremea e în permanentă schimbare
- condițiile traseului, în schimbare
- opt moduri de ajutor în șofat
- telemetrie
- un model de condus

În comparație

GRAFICĂ

	F1 2002	Grand Prix 3	Grand Prix 4
Bogăția detaliului în lumea jocului	70	55	90
Bogăția detaliului la obiecte	74	70	87
Multitudinea în joc	80	75	75
Animațiile obiectelor	80	78	82
Efecte	73	67	75

SUNET

	F1 2002	Grand Prix 3	Grand Prix 4
Muzică	0	0	0
Efecte de sunet	75	50	73
Voci/Comentariu	75	75	78

CONTROL

	F1 2002	Grand Prix 3	Grand Prix 4
Confortabilitate/Navigare	85	65	70
Precizia controlului	82	84	86
Vedere largă/Perspectivă	79	75	85

ATMOSFERĂ

	F1 2002	Grand Prix 3	Grand Prix 4
Captivant/Surprize	65	62	62
Apropierea de realitate/Credibilitatea	80	72	83
Story/Dialog/Comentariu	15	8	8
Încenarea	24	10	20

DESIGN

	F1 2002	Grand Prix 3	Grand Prix 4
Complexitate/Profundimea jocului	85	82	88
Ușor pentru începători	90	73	82
Balansul între gradele de dificultate	85	75	85
A.I.	85	60	80
Inovații	20	0	0

MODUL MULTIPLAYER

	F1 2002	Grand Prix 3	Grand Prix 4
Atractivitatea modului	60	60	60
Interactivitatea cu coechipierii/adversarii	30	30	30
Posibilitățile meniului	40	35	40

Pro & Contra

- + foarte detaliat și plin de viață
- + efecte frumoase ale vremii, dar nu foarte spectaculoase
- + variabil în nenumărate niveluri
- extrem de intens pentru hardware

- + efecte 3D frumoase
- sunetul motorului e cam subțirel
- nici un comentariu

- + control foarte exact al autovehiculului
- + transmiterea bună a comportamentului de conducere
- cu tastatura nu se poate realiza timp record

- + capacități individuale ale șoferilor
- lipsesc comentariile și boxele
- nu-ți poți vizualiza traseele

- + AI bun al șoferilor
- + telemetrie puternică și funcții setup
- lipsește școala de șoferi, runda de introducere, safety-car

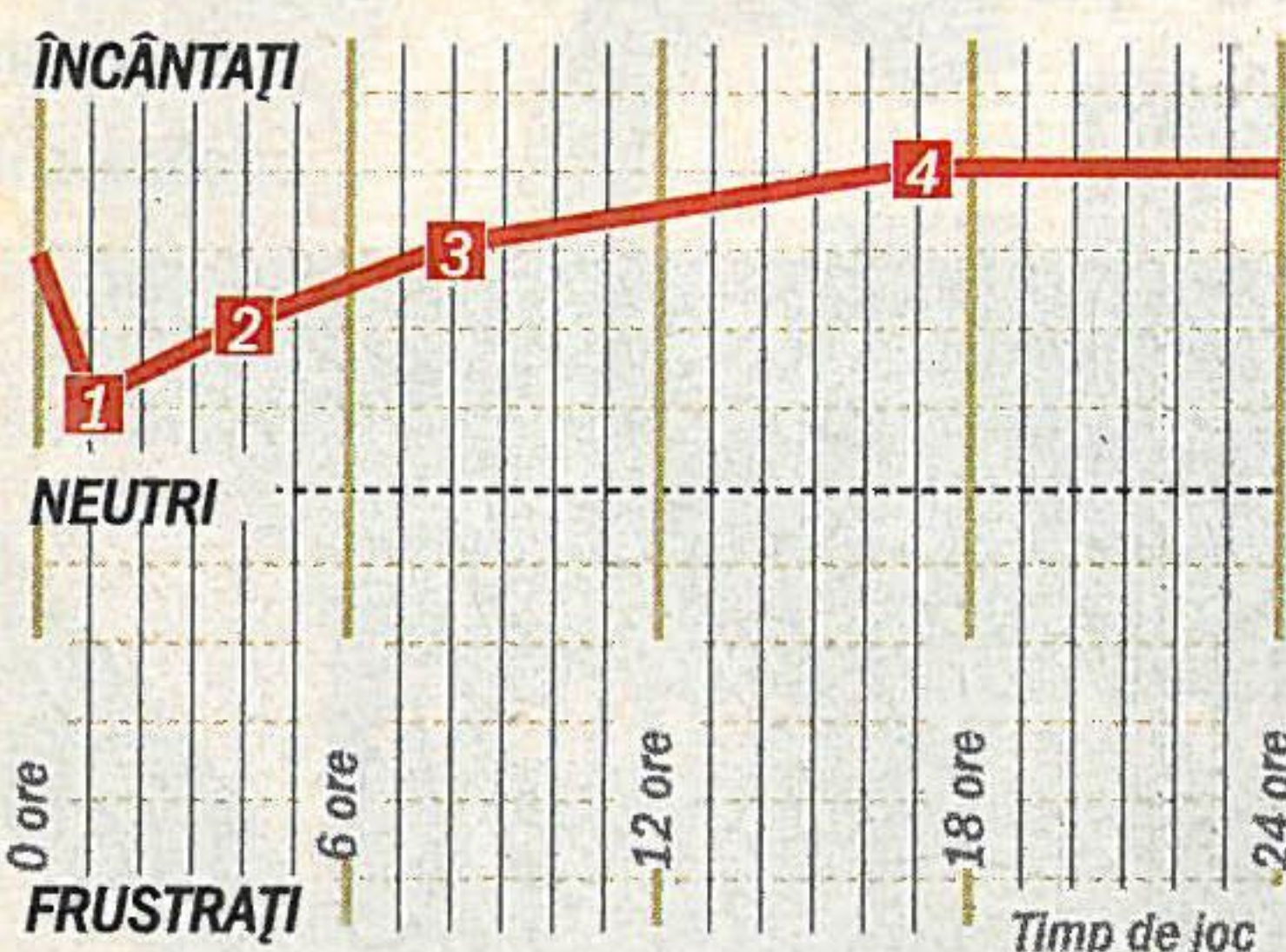
- + mod hotseat comic
- doar opt jucători în rețea
- lipsește modul split-screen care fusese promis

LEGENDĂ ■ Mai slab decât jocurile luate în comparație ■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

Cifre & date

Gen:	Simulator Formula 1
Jocuri asemănătoare:	F1 2002, Grand Prix 3
Producător:	Geoff Crammond
De același producător:	F1 Grand Prix, Grand Prix2, Grand Prix 3
Publisher:	Infogrames
Site oficial:	www.grandprixgames.com
Site-ul publisherului:	www.infogrames.com
Site-ul producătorului:	-
Recomandarea de vârstă:	fără limită de vârstă
Termen:	a apărut
Preț:	cca 40 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	cca 24 de ore

Graficul motivației



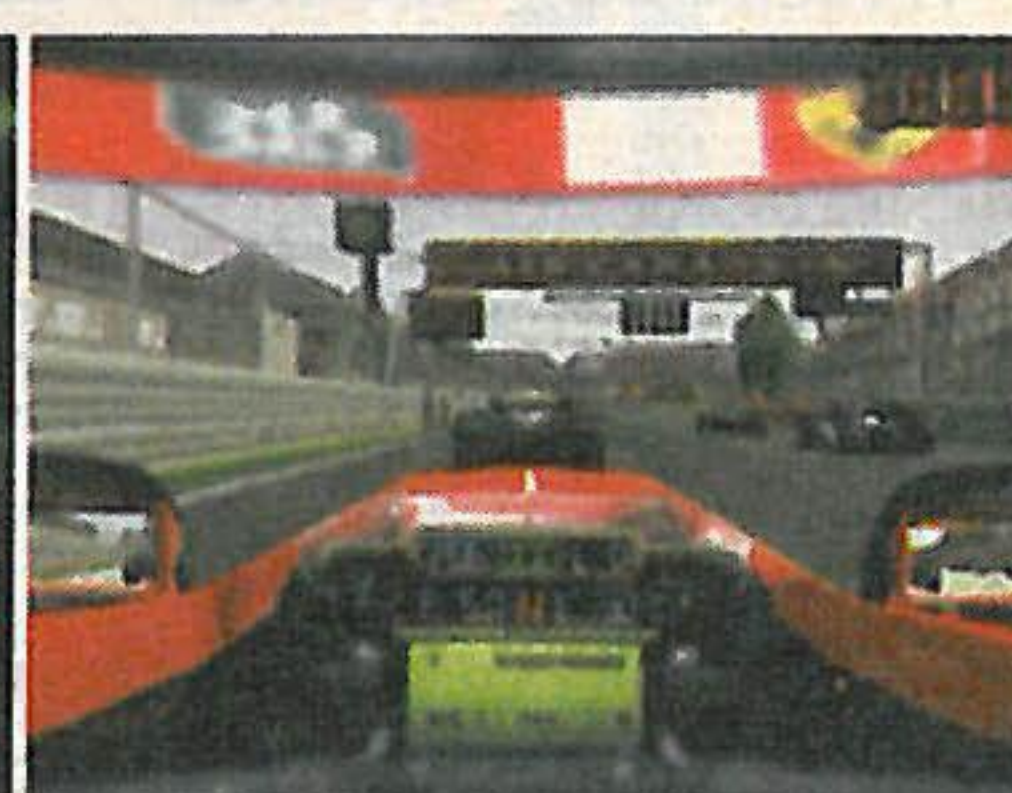
1 Meniurile arată cu totul altfel! Și, totuși, nu apar funcții noi sau alte moduri de joc.



2 O reprezentare a circuitului Formula 1 cu intrare la boxe și Pace-cars n-ar fi stricat nimănui.



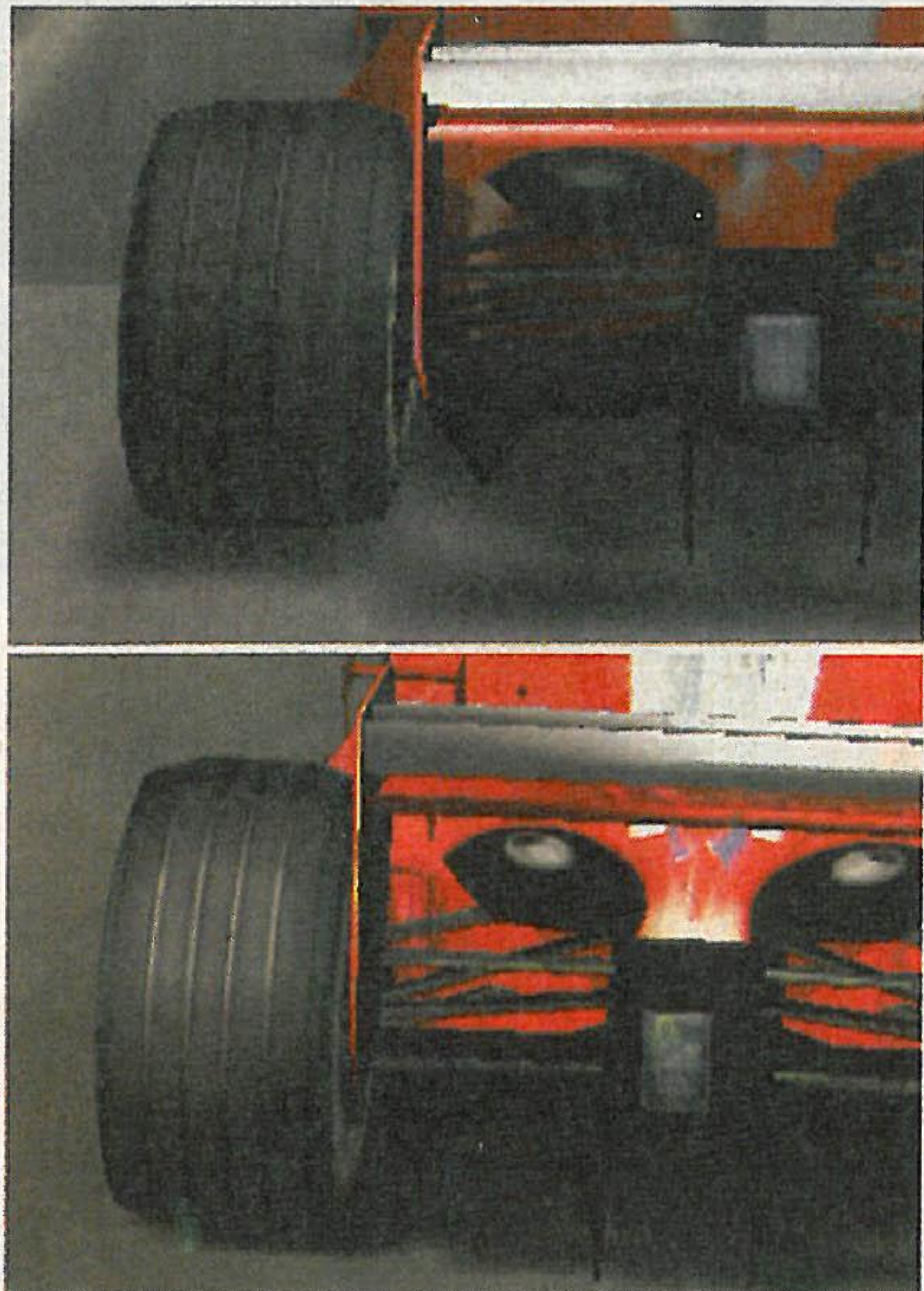
3 Telemetria și setup-ul dau prețel secretelor lor. Chiar și runda x-te se desfășoară în timp record.



4 Și după câteva ore, Grand Prix 4 te pune încă la treabă.

Verificarea sistemului

Grand Prix 4 nu a rulat la detalii maxime pe nici un calculator de testare cu mai mult de 25 de cadre pe secundă. Se poate juca bine doar prin reducerea calității. Doar astfel puteți îmbunătăți viteza jocului: setați pe rezoluție redusă și scădeți calitatea texturilor (Advanced Options); scădeți, de asemenea, calitatea umbrelor. Texturile peisajului, vizibilitatea oglinzii și obiectele de pe trasee aduc doar performanțe relativ reduse jocului.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

	640 x 480					800 x 600					1.024 x 768				
TNT2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce256	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Kyro II	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce256	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 MX	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Kyro II	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Radeon 32 DDR	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Voodoo 5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 GTS	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 Pro	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce2 Ultra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GeForce3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■



CREDIBIL Șoferii controlați de PC se comportă în mod verosimil fără a fi plictisitori.

OPINIE

DOREL PUCHIANU jr.



Păcat că, încă o dată, se oferă doar un singur model de condus. Aș dori să concurez împotriva unor Ferrari sau McLaren autentice.

Jocul de Formula 1 al sezonului actual este **Grand Prix 4**, care arată cu mult mai bine decât concurenții săi și se adresează atât începătorilor, cât și profesioniștilor. Vreau să spun (și asta la modul subiectiv) că șofatul în **Grand Prix 4** este hotărâtor, simți, pur și simplu, mașina și traseul, mult mai intens. Păcat că, încă o dată, se oferă doar un singur model de condus. Aș dori să concurez împotriva unor Ferrari sau McLaren autentice, și nu un Arrow împotriva altor 21 de Arrow.

steaguri, stewarzi care se năpustesc asupra autovehiculelor ghinioniste și o echipă completă a boxelor care ajută la umplerea rezervorului și la schimbarea roților. Treaba nu se întinde ca în **F1 2002**, unde, până la scurt timp înaintea startului, stătea lângă mașină și un băiat de boxe însă stewarzii care apar spontan ajută nemaipomenit la creșterea atmosferei în joc. Grafica este un alt element menit să-l atragă pe jucător. Umbrele copacilor groși

pictează traseul cu suprafață de asfalt iar peisajul se oglindește în caroseria lăcuită a autovehiculelor. De asemenea, sunt aduse în scenă castelele orașului Monte Carlo. Cu toate detaliile sale, **Grand Prix 4** își lasă concurenții mult în urmă, dar și cerințele de hardware ating înălțimi incredibile. Pe nici unul dintre calculatoarele noastre de testare nu am reușit să scoatem o rată de repetare de mai mult de 30 de imagini pe secundă – pentru un joc de curse nu-i chiar un rezultat motivant. Pentru ca startul să se desfășoare fluid și pentru ca jucătorul să nu încheie jocul prin carambolaje în masă din cauza pauzelor, **Grand Prix 4** aduce cu sine un trick: timpul se scurge mai lent. Jucătorul conduce autovehiculul, parcă, la lupă, atunci când virează în curbe; doar când drumul se îndreaptă de tot, se revine la viteza normală.

OPINIE

KRÁMER ZOLTÁN



De ce trebuie simulatoarele să aducă cu sine întotdeauna șarmul unui manual tehnic? Vreau să stau în fața monitorului și să trăiesc ceva!

Un joc de curse e un joc de curse. Scena în care roata parcă e reinventată nu apare la nici un alt joc atât de pregnant ca în simulatoarele sportive. Fie el fotbal sau, precum în cazul de față, Formula 1. Licențele sportive oficiale îi reduc producătorului posibilitățile de a fi inovator. În cazul lui **Grand Prix 4**, a fost necesar ca pentru fiecare pixel, fiecare linie a meniului, FIA să-și dea aprobarea. Păcat, deoarece tocmai circuitul real al Formulei 1 oferă un material excelent pentru dramele sociale și cele sportive. De fapt, centrul întregii simulări convinge pe întreaga linie: în scaunul șoferului, ai un sentiment clasa întâi, atunci când șofezi, ai nenumărate opțiuni de setare și, nu în ultimul rând, cea mai bună optică de când există ele, jocurile de Formula 1. Ceea ce înșă mi-aș dori ar fi mai mult feeling într-o cursă. Meniurile sunt seci, iar enciclopedia GP e o colecție, de asemenea, seacă ce conține cifre și date. Și pe când va apărea școala de șoferi pentru curse? Sau când vom fi introduși în secretele telemetriei și ale setup-ului autovehiculului? În **Grand Prix 5**?

PUNCTAJ GRAND PRIX 4

PRODUCĂTOR Simergy
DISTRIBUTOR Infogrames

PREȚ cca 40 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 500 MHz
128 MB RAM
HDD: 1.000 MB
RECOMANDAT CPU 1.000 MHz
256 MB RAM
HDD: 1.000 MB

SUPORT Open GL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 8
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 88%

SUNET 76%

CONTROL 84%

ATMOSFERĂ 57%

DESIGN 87%

MULTIPLAYER 85%

85



LANȚUL CU MĂRGELE Șoferii controlați de PC nu sunt chiar disciplinați. Deoarece fiecare are valori proprii ale caracterului, de multe ori trebuie să duci adevărate lupte.

F1 2002

Să-i sufli lui Schumacher titlul mondial? Ceea ce pare aproape imposibil, **în F1 2002 e o problemă de câteva minute.**

TEST DUR Pentru a putea conduce și prin Monte Carlo cu aceeași cursivitate grafică, ai nevoie de un PC High-End.



Electronic Arts practică politica pașilor mărunți cu jocurile sportive. O prelucrare grafică ici, un feature nou dincolo, iar data viitoare modificarea controlului. Cumpărătorilor seriilor FIFA, NHL și NBA le este bine cunoscută această tehnică și iată că și seria F1 a ajuns aici. La fel ca în F1 2001, noutățile sunt limitate.

F1 2002 este primul joc care folosește datele sezonului actual. Culorile echipelor corespund exact celor originale, iar reclamele de pe autovehicule corespund celor reale în funcție de traseul urmat. Traseele nou introduse corespund layout-ului actual al pistelor. Chiar și Grand Prix 4 folosește datele anului 2001.

Cele mai multe modificări față de F1 2001 sunt de natură cosmetică. Astfel, înainte de start, oamenii de la boxe stau în jurul mașinii, un mecanic îl direcționează pe șofer la ieșirea de la boxe și parcă totul conține mai mult detaliu decât până acum.

Mult mai importante sunt însă modificările aduse autovehiculului. Ca și înainte, PC-ul simulează comportamentul celor 11 adversari, iar jucătorul conduce tot timpul același model (indiferent de tipul de autovehicul ales). Acesta poate fi controlat mult mai bine, iar interacțiunea cu solul nu mai este atât de alunecoasă. Ar fi necesare câteva modificări la setup-ul standard pentru a dezobișnui bolizii de prostul obicei de a trece tracțiunea doar pe față chiar și la curbele ușoare. Acest comportament nu este chiar tragic pentru că F1 2002 te anunță din timp prin intermediul sunetului și al unor efecte feedback. Cei care se folosesc de volan în loc de tastatură pot controla chiar și un drift mai dur. N-o fi el chiar realist, însă face o deosebită plăcere.

De regulă, Electronic Arts,



SHOW DOWN Folosind modul Replay integrat în joc, aveți privilegiul de a viziona cursa pe care ați parcus-o.



chiar și în fazele mai tinere ale seriei **F1**, se concentra asupra șofatului. Accidentele spectaculoase televizate sunt prezentate des, însă erorile de conducere duc, doar în cel mai rău caz, la părăsirea pistei sau la coliziunea cu adversarul. În plus,

de pilotaj, ai nevoie de o bună dexteritate pentru a realiza timpi rezonabili pe pistă. În comparație cu versiunea precedentă, modelul nu mai apare atât de agresiv și, astfel, micile erori pot fi iertate. Un sistem informativ de telemetrie

Cel mai cras punct minus este evidențiat tocmai de grafică. Culoarea sunt lipsite de putere, texturile sunt prea dure, iar efectele de lumină lipsesc cu desăvârșire. Se pare că, din punct de vedere grafic, s-a lucrat doar la modelul autovehiculelor. Totuși perspectiva camerelor a fost lăsată la dorința jucătorilor; în fine, șoferul vede destul de mult pentru a-și putea controla autovehiculul și în cele mai grele curbe, atât din perspectiva cockpit, cât și din cea a camerei de urmărire.

CAM VECHI Texturile sunt tare pixelate, lucru care economisește timp de calcul, dar care nu mai este în pas cu tehnica.

Modelul condus nu mai dă o impresie atât de agresivă ca și în versiunea precedentă și iartă, astfel, micile erori.

avem la dispoziție setarea pe un grad mai scăzut de dificultate: în pachet este inclus și un regulator antiderapaj.

Cu toate acestea, **F1 2002** e orice altceva decât un funracer. Dacă dezactivezi total ajutorul

ajută jucătorul să-și adapteze autovehiculul la traseu și la propriul stil de șofat. Nu e vorba în acest caz de o dezvoltare proprie a celor de la Electronic Arts, ci de un proiect licențiat al celor de la Simon Philips.

OPINIE KRÁMER ZOLTÁN



O telemetrie mai bună, sentiment de conducere și mai bun.

Electronic Arts a modificat o serie de mărunțișuri, însă marele salt este din nou amânat. Și atunci ce rămâne de remarcat? O bună telemetrie și, înainte de toate, un sentiment mai plăcut de conducere. În cele din urmă, este exact ceea ce trebuie să conțină un joc de curse și, în ceea ce privește acest lucru, pot spune că producătorii au muncit într-adevăr. Cu atât mai trist e faptul că aceiași producători au scăpat din vedere dezvoltarea tehnică a ultimilor ani și mai ales a ultimelor luni. Dacă **F1 2001** nu a fost chiar cel mai frumos joc al genului său, grafica lui **F1 2002** e demnă de cimitirul de mașini. Rămânem doar cu speranța că va fi introdus un nou sistem grafic în versiunea următoare și alte modele de autovehicule. Atunci când stau într-un McLaren n-ar trebui să văd la fel ca atunci când stau într-un Minardi.

PUNCTAJ F1 2002

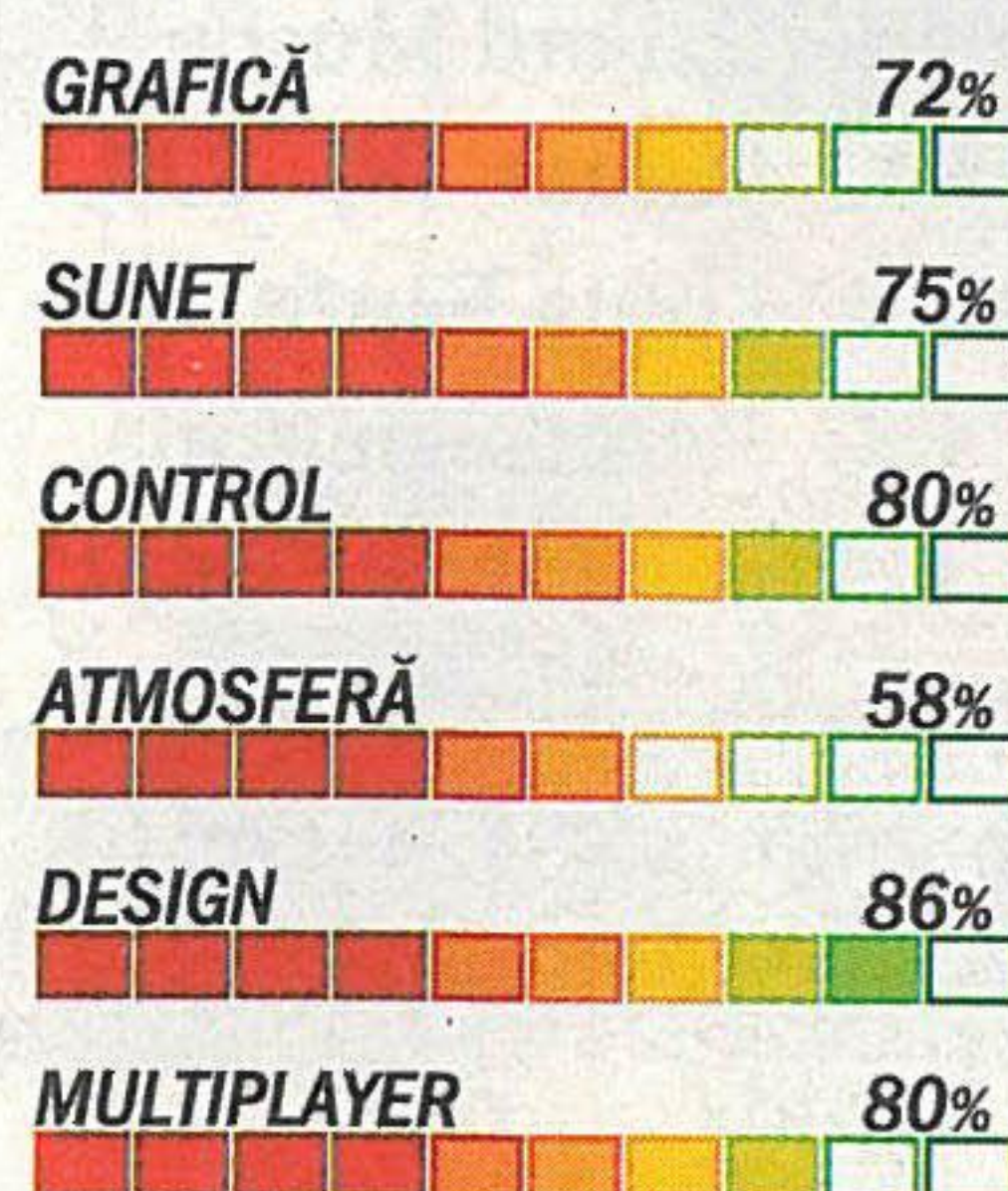
PRODUCĂTOR Image Space
DISTRIBUTOR Electronic Arts

PREȚ cca 45 USD
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 450 MHz
128 MB RAM
HDD: 500 MB
RECOMANDAT CPU 1.000 MHz
256 MB RAM
HDD: 700 MB

SUPORT Direct 3D

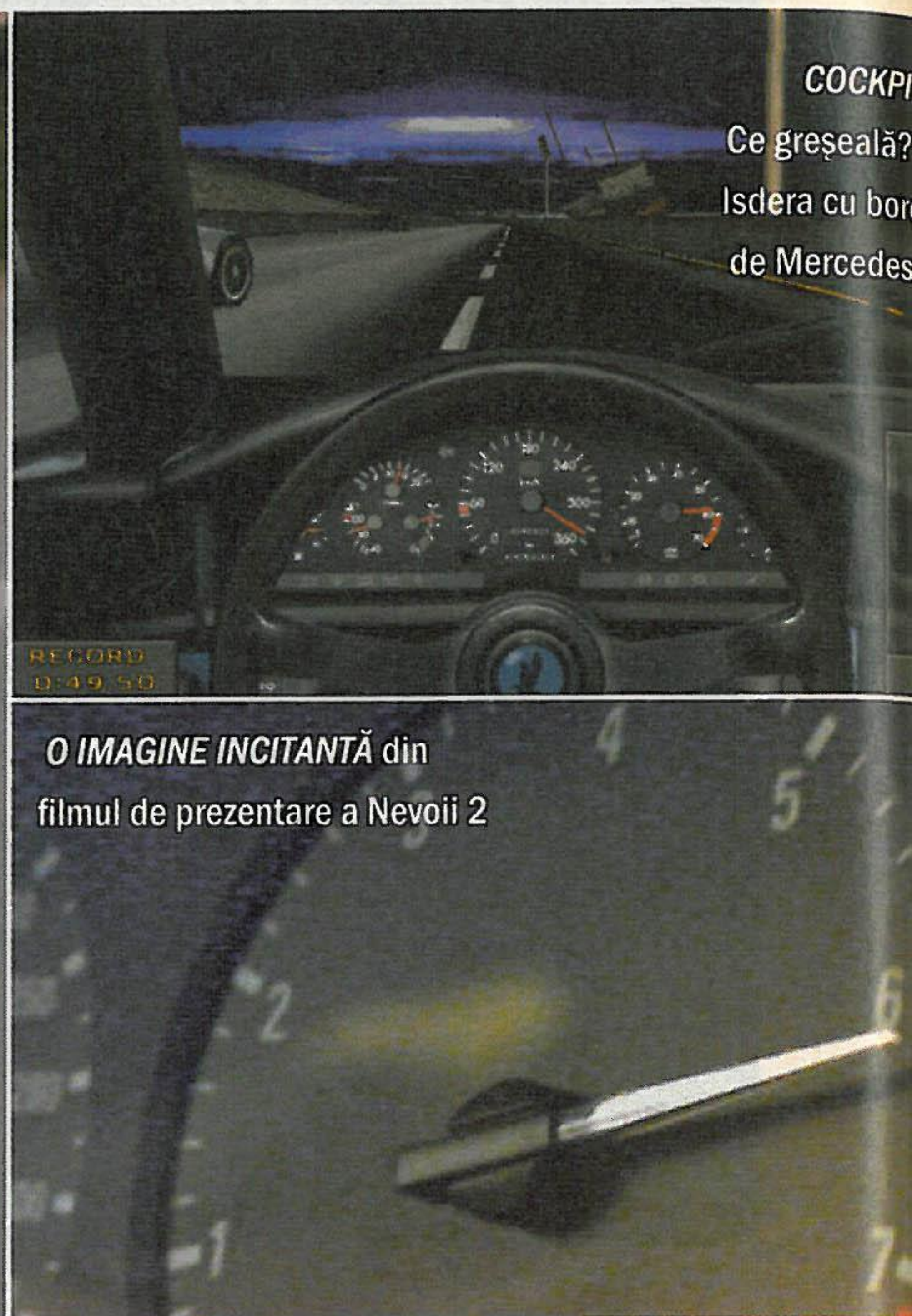
MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 22
1 jucător/pachet



Need for Speed 2



BMW cu design italian.



O IMAGINE INCITANTĂ din filmul de prezentare a Nevoii 2

Mult mai arătos decât prima versiune, Need for Speed 2 îți prezintă în imagini video, și nu numai, fiecare bolid pe care-l poți conduce.

Fiecare film care prezintă un vehicul este filmat profi, dovadă că cei de la Electronic Arts au pus mare accent pe o mai bună prezentare a vehiculelor decât pe o mai bună simulare în joc a lor. Jocul este pentru copii, nu pentru cei care vor să joace un simulator. Citiți ce vehicule oferă "A doua nevoie". McLaren F1, Ferrari F50, Ferrari 355 F1, Ford GT90, Ford INDIGO, Ford Mustang Mach III, Jaguar XJ 220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Nazca C2, Italdesign Cala, Isdera 112i. Bolizii sunt împărțiți în 3 clase de performanță (clasa A are în componență vehiculele cele mai rapide, clasa B, vehiculele cu viteză maximă

mai mică decât în clasa A, și identic clasa C), astfel competiția devine cât se poate de corectă. Need 2 SE se poate juca în toate modurile posibile de multiplayer, adică: modem, serial link (cablu serial), rețea și split screen (doi jucători pe un singur calculator, imaginea fiind împărțită în două). Tipurile de curse sunt: single race (un singur jucător); tournament (mod în care trebuie să obții punctajul maxim pentru a câștiga) și knockout (nu trebuie să fii ultimul pentru că ești eliminat din competiție). Câștigarea modului tournament și knockout îți va aduce satisfacții, și anume noi vehicule pe care le poți pilota și, de asemenea, un circuit nou. Concurenții nu sunt greu de depășit, dar, dacă nu ești atent, poți lovi ușor parapetul și vei pierde mult din viteză și, bineînțeles, multe poziții, ajungând poate chiar ultimul! Din păcate, echipa de la Electronic Arts ne-a dezamăgit în 1997, aducând un simulator mai prost decât precedenta versiune de Need for Speed. Singura deosebire este apariția pe piață a acceleratorului 3Dx și se observă bine că nu au lucrat la partea de simulare a jocului, așa cum mă așteptam atunci. În această privință Need for Speed 1 deține supremația, cu un control al bolizilor, de invidiat; a fost și rămâne un simulator foarte bun din toate

punctele de vedere. Această ediție specială (SE) este deosebită față de ediția normală prin faptul că aduce câteva vehicule și un traseu în plus. Jocul suportă, de asemenea, și volan cu Force Feedback și, dacă ai conexiune Internet, ai posibilitatea să faci update jocului.

DOREL PUCHIANU jr.



IMAGINEA care îi incită pe copii la joc!

Enciclopedia Lumii Jocurilor

C Cancel (chensăl)

Lâlâiților, nu e vorba nicidecum de cancer! Mai degrabă este o comandă pe care poți să o dai în diferite împrejurări: când trebuie să salvezi un document NASA top secret; când ai jucat 10 ore de **Baldur's Gate**, ai terminat nivelul cel mai dificil și vine vremea să salvezi. Termenul a fost inventat de mama lui Otto von Bismarck, fiind porecla părintească pentru cancelar.



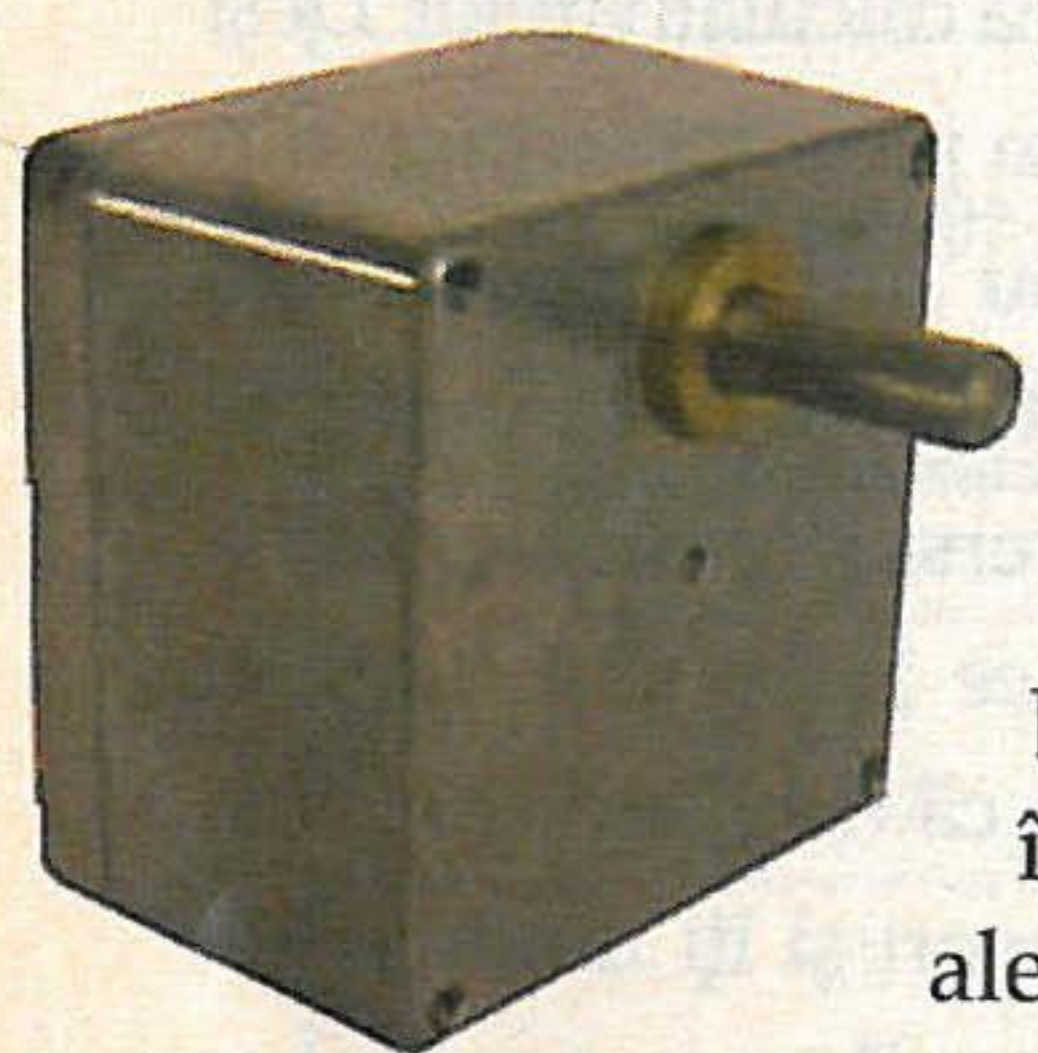
E Error (erăr)

Element indispensabil al oricărei activități ce presupune utilizarea calculatorului și sursă de panică atunci când nu apare. Ea. Eroarea. Mesajul de eroare se prezintă atunci când avem mai mare nevoie de el: la inscripționarea unui CD scump al naibii, la salvarea manuscrisului romanului pentru premiul Nobel. Degeaba veți căuta în spatele PC-ului erata aferentă, cineva nu a atașat-o dintr-o regretabilă eroare!



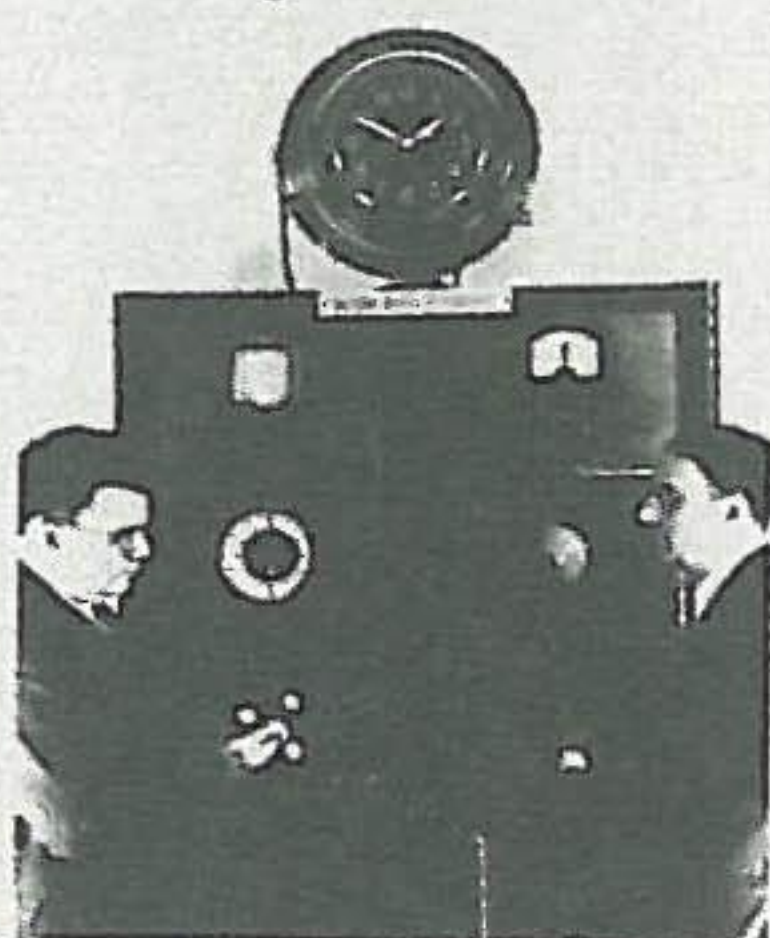
G Gearbox (giărbocs)

O adevărată Pandora's Box pentru amatorii de șofat, oferind surprize-surprize mai ceva ca Andreea Marin în zilele ei bune. Meseriașii care joacă simulatoarele de raliu pe control manual și schimbă cu mânuța lor proprie și personală vitezele știu prea bine. Cutia de viteze va avea ceva de suferit dacă dintr-a cincea băgăm neinspirat în marșarier. Mai ales la Trabant!



I Internal clock (internă clăuc)

Știu că unii dintre voi ați înghițit Pobeda bunicului când erați de-o șchioapă, însă eu mă refer acum la ceasul intern al PC-ului vostru. Dacă e cam rămas în urmă, se cheamă că PC-ul e retardat; dacă o ia înainte – PC-ul tău a luat-o razna. Nu chemați ceasornicarul din colț că n-are habar. Nu zvârliți un ceas electronic în mățaraiul calculatorului că tot degeaba. Timpul trece, 386-ele rămâne... o clepsidră bună de (ex)pus în muzeu.

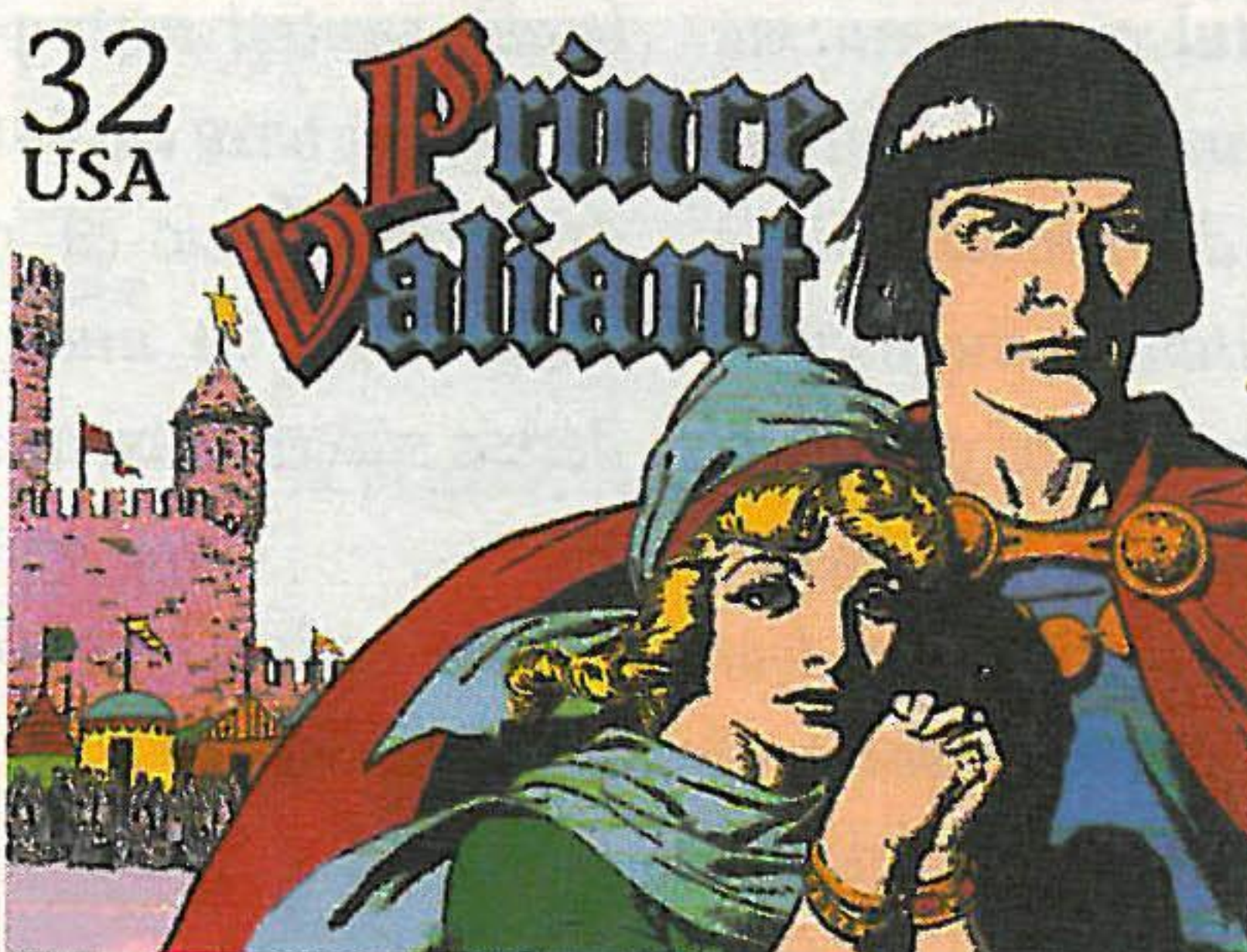


M Minidisk (minidisc)

Ca și fustița mini, acest disculeț este mignon dar conține informație berechet. Întorci capul după el în magazinele de profil și fluieri admirativ. Bătrânii calculatoriști se lamentează: "Uite dom'le ce-au ajuns suporturile magnetice în ziua de azi!". Rușine progresului! Vom ajunge să plătim din greșală la Alimentara cu minidisk-uri în loc de monede de o sută. Cei mai nemulțumiți sunt șoferii de camion, care nu mai au în curând ce agăța pe parbriz.

Q Quest (cuest)

A fost odată ca niciodată un ficior de RPG-ist care trebuia să se mărite (da, da) voinicește cu o urâtenie de fată de RTS-ist. Ca să-l scape de ororile măritişului, un bătrân mag îi dă un quest spre îndeplinire: "Du-te bărbate (mă rog!) și gădilă dragonul



cutare cu sabia ta second-handed până îi dau lacrimile de răs jivinei!". Bărbatul (pe naiba!) atentează la dihanie fără succes, bestia halindu-i două mâini. Prințul Hands-Free se mărită în cele din urmă, din interes, cu spurcata fată, unind cele două familii, RPG și RTS, rezultând un copil reușit pe nume **Warcraft** al III-lea.

R Remind me later (rimaînd mi leităr)

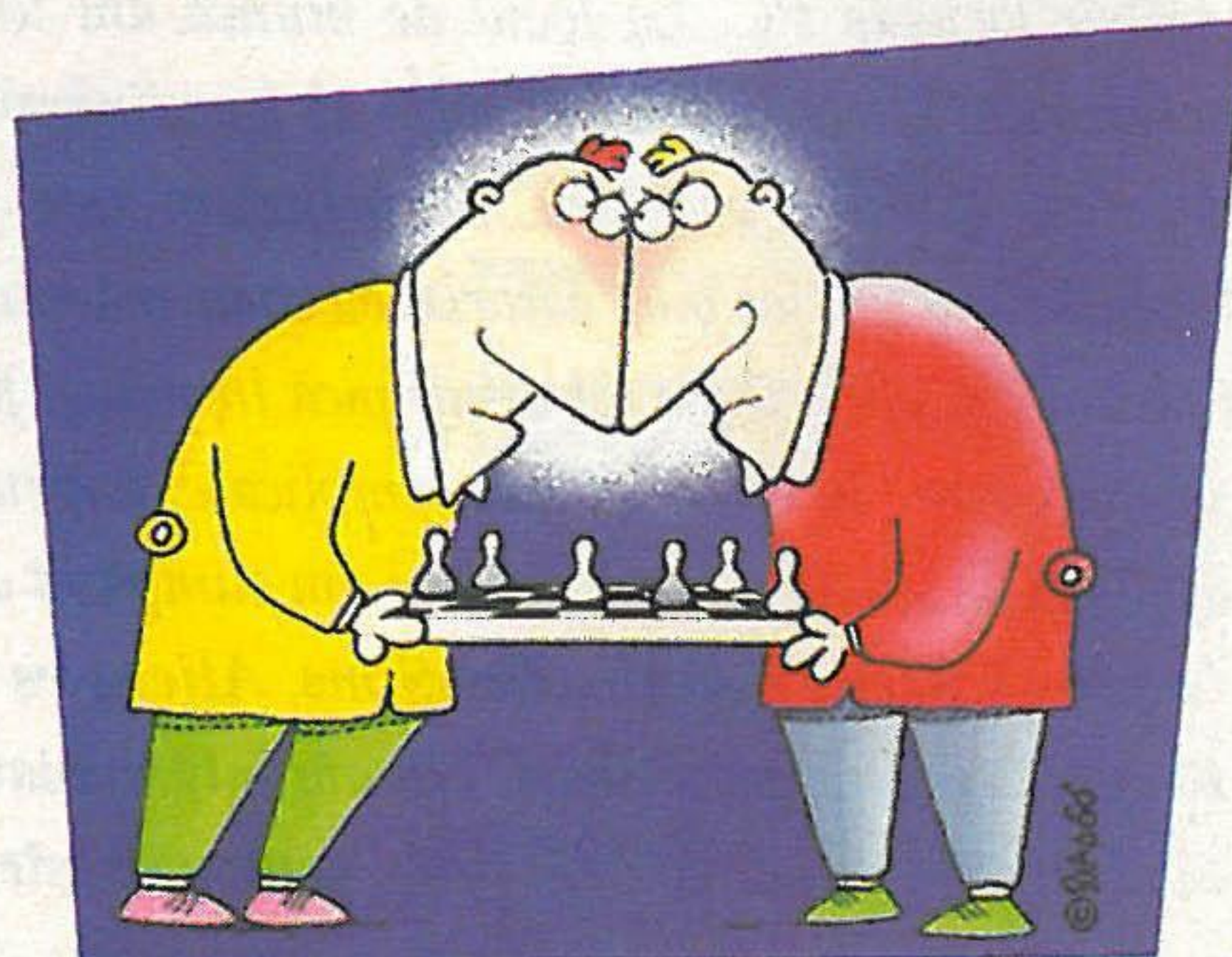
Povață extrem de înțeleaptă dată de amnezicii incurabili către unui program: "Auzi, nene! Mai trage-mă de mânecă mai încoloșea ca să nu uit!" Bineînțeles că povestea se va repeta la infinit, uitucii uitând ce trebuie să-și amintească sau amintindu-și ce trebuie să uite. Oricum, ceva de genul ăsta.

Amintiți-mi mai târziu să-mi iau lecitina! Care lecitină?



T TBS (tebese)

TeBeSe-ul este un subgen de strategie foarte popular, chiar folcloric. Dușman de moarte al ReTeSe-ului, Turn Based Strategy desemnează un joc de strategie pe ture, adică "Așteaptă-ți dom'le rândul, nu te băga pe tura altuia, e destul timp pentru toată lumea". Prima astfel de strategie care sfidează timpul real a fost șahul, TBS care funcționa după schema algoritmică "Îți mut eu una, apoi îmi muți tu alta!". Vă dați seama că multiplayer-ul TBS este un nonsens.



Pagină realizată de Ciprian Torj

Cititorii întreabă PC Games răspunde



Age of Corporations

Salut PC Games,

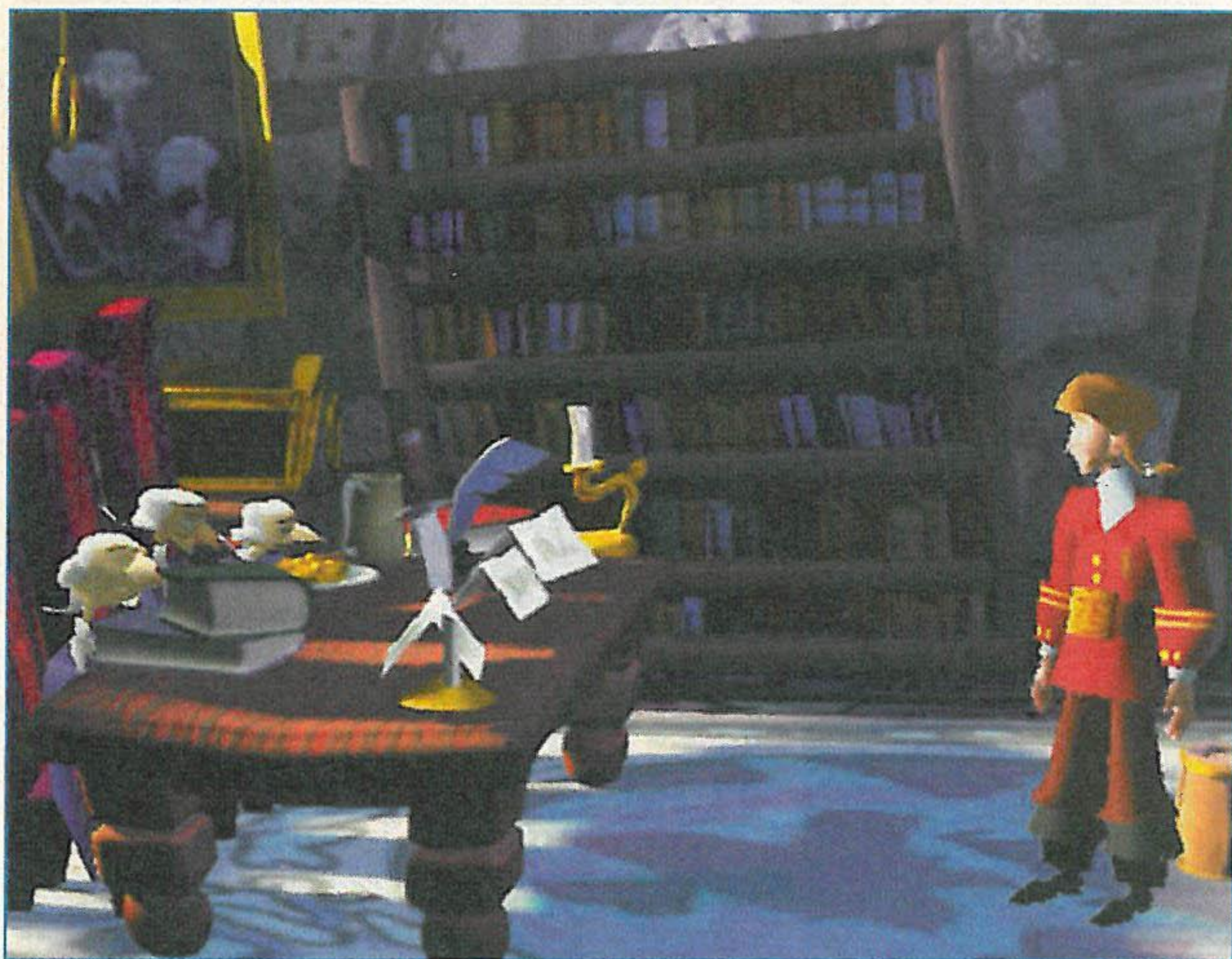
Deși am o vârstă destul de înaintată pentru a mai fi gamer (cel puțin, așa consideră unii), am făcut, totuși, de curând, o pasiune pentru jocurile PC. La locul de muncă am un calculator destul de performant și nu pot să mă abțin să joc zilnic vreo două ore, în pauza de masă și după program. Surprinzător este faptul că asta nu mă împiedică să îmi fac bine datoria, ba chiar mă motivează într-o anumită măsură. Să știți că joc tot ce-mi pică în mână, fără discriminare, de la shootere până la RTS-uri mai complicate, împrumutate de fiul meu de la colegi de școală. De curând, mi-am cumpărat câteva titluri originale: *Giants: Citizen Kabuto*, *The Sims*, *Aliens vs Predator 2*, *Dungeon Keeper 2* și *Dungeon Siege*. Nu am întâmpinat dificultăți la ele, doar ultimul titlu mi-a luat ceva timp, pentru că este primul RPG pe care îl joc și la început nu prea pricepeam mare lucru. Acum însă, sunt dornic să încerc și câteva RPG-uri mai complexe, cum am înțeles că sunt

Baldur's Gate 2 sau *Icewind Dale*. Mă fascinează universul AD&D și regulile sale și legendele străvechi, în general. Am vizionat, de curând, *Lord of the Rings* și sunt nerăbdător să apară jocurile după film, cred că vor fi foarte reușite. Acum că mi-am spus păsurile, să vă adresez și câteva cuvinte de laudă: sunteți niște profesioniști în toată puterea cuvântului și este de ajuns să zic că revista m-a ajutat mult în unele jocuri. Vă doresc succes în continuare!

Cu stimă pentru munca voastră, Valentin.

Felicitări Valentine,

Ești un tip adevărat, mi-ar place să te cunosc mai bine. A fi gamer nu presupune neapărat să ai o anumită vârstă, se întâmplă însă ca majoritatea gamerilor să fie tineri pentru că cei mai vârstnici au fost depășiți de valul informatizării. Cred că aceste discrepanțe se vor atenua în câteva decenii și atunci eu voi fi bunicul care-și snopește nepoții la *Quake 13* sau *Really Ultimate Doom*. Îți dau o idee bună dacă ai probleme la servicii din pricina jocurilor: angajează-te așa ca mine, la o revistă de games, și va fi de datoria ta să joci de nebun toată ziua. Ce zici? Ne spui că puștiul tău îți procură anumite titluri de la colegi dar nu suflă o vorbă despre el, joacă și el sau nu-i dai încă voie, ori nu-i plac jocurile PC. Nu cunosc motivele pentru care ai achiziționat titlurile mai sus înșirate, însă îți spun sincer că de banii ăia puteai lua jocuri mai ca lumea. Dar probabil că îți permiți să cumperi și jocuri mai slăbuțe, cel puțin eu așa îmi închipui: te văd la o firmă internațională unde câștigi frumuseț, stai între doi pereți despărțitori cu PC-ul în față și joci game-uri adevărate față de colegii tăi pentru care *Solitaire* este culmea calculatoarelor. Deși până acum jucai tot ce pica, din mail-ul tău îmi dau seama că gusturile tale încep să îndrepte spre universul AD&D și RPG-uri, ceea ce nu e rău. Suntem încântați că revista ți-a fost alături uneori și îți urăm și noi spor la "lucru"!



Alice în Țara Minunilor

Dragă PC Games,

Nu am de mult timp calculatorul meu, dar îmi plac jocurile de aventuri cu puzzle, foarte mult. Am terminat *Monkey Island 3* și sunt foarte fericită și tristă, în același timp, că nu mai are rost să-l

mai joc încă, o dată. Mi-a promis o prietenă că îmi face rost de *Escape from Monkey Island*, care sper că merge pe un AMD K6, că altfel nu știu ce fac. Dacă puteți să îmi recomandați încă câteva jocuri asemănătoare, că tot n-am ce face vacanța asta decât să joc. Îmi place cum scrieți despre jocuri și mi se pare un lucru bun să joci pe calculator jocuri care te fac să gândești. V-aș fi tare recunoscătoare dacă mi-ați trimite prin e-mail o poză de-a lui Vasile Giurgiu, că îmi place foarte mult bărbița lui. Și încă ceva, vă pup!

Ancuța din Cluj

Ceau Ancuța,

Văd că îți place mult seria

Monkey Island, jocuri care într-adevăr nu prea mai are sens să le reiei decât dacă ai jucat pe nivel de dificultate mic, fiind un fel de jocuri de unică folosință. Ca să-ți satisfaci setea de aventuri și puzzle-uri îți recomandăm prietenește să pui mânuța pe titluri mai vechi de la Lucas Arts, care îți vor plăcea cu siguranță: *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle*, *Grim Fandango*. *Escape from Monkey Island* e musai să ruleze pe AMD-ul tău, dacă nu cumva l-ai stricat între timp (am glumit). Iată că o fetiță descoperă esența jocurilor PC: e bine să le joci dacă te fac să gândești.

Bravo Ancuța și te pupăm și noi dulce!

Completați chestionarul și feedback-ul de pe verso și aveți posibilitatea să câștigați un joc *Medal of Honor: Allied Assault*. Data-limită a expedierii a fost prelungită până pe 1 septembrie 2002 (data poștei).



DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 1 septembrie.

CHESTIONAR PC Games august/2002

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

HARDWARE

8. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugestii aveți?

Nume/Prenumele: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1. _____
2. _____
3. _____

17. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. _____
2. _____
3. _____

18. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

19. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC
☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

20. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieten ☐ altele

21. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru
☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

22. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

23. Pasiunea mea este

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat



Ziua Dragonului

Vreau să vă felicit pentru ideea super să puneți poze cu voi din diferite jocuri, pentru că așa putem să îi cunoaștem mai bine pe cei care scriu revista. Totodată, să știți că aveți pagini cam

puține și ar cam trebui să mai adăugați câteva. Jocul meu preferat este **Heroes** și mi-a plăcut mult articolul (testul) despre **Heroes 4**, pe care o să-l primesc de ziua mea (pe 2 august) de la tata. Am să vă mai scriu după ce îl joc.

Black Dragon

Măi Dragoane,

Pozele cu noi le punem pentru că suntem megalomani și ne facem cultul personalității! Lăsând gluma la o parte, așa ne-am socotit și noi: pozele să ne apropie mai mult de voi, să știți măcar cum ne închipuim noi că arătăm în jocurile repective. Și una

peste alta, cred că sunt și destul de funny, dar dacă vă deranjează le scoatem acușica cu foarfecele. Numărul paginilor rămâne deocamdată cel cunoscut, acum fiind concentrați pe respectarea datei de apariție. Testul la **Heroes 4** este cadoul de ziua ta de la PC Games. Taică-tău e un tip meseriaș dacă îți cumpără jocuri, întreabă-l dacă nu vrea să înfieze încă o bucată de gamer înrăit, că bagajul mi-e la ușa deja. Bine măi Balaure Negru, scrie-ne după ce joci **Heroes 4** și până atunci, un "La Mulți Ani!" din partea redacției!

FEEDBACK

1. Doresc să evaluez următorul joc (unul singur):

- ☐ Neverwinter Nights ☐ Warcraft 3
☐ Soldier of Fortune 2 ☐ Grand Prix 4

2. Te rugăm să evaluezi cu note următoarele aspecte ale jocului ales:

Grafică
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animatie
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Muzică
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Efecte de sunet
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Comentariu și voci
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Control
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Inovații
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Accesibilitate pentru începători
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Motivație de durată
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Grade de dificultate echilibrate
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Multiplayer
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

☐ Nu am probat

3. Ce alte jocuri asemenea ai mai jucat?

1. _____
 2. _____
 3. _____

4. Ce ți-a plăcut cel mai mult la acest joc (cel ales la întrebarea 1)?

1. _____
 2. _____
 3. _____

5. Ce ți-a plăcut mai puțin sau deloc la acest joc?

1. _____
 2. _____
 3. _____

6. Ce ți-ai dori de la seria următoare a jocului?

1. _____
 2. _____
 3. _____

7. Ai recomanda acest joc și altcuiva?

☐ Da ☐ Nu

8. Ce ți-ai dorit din totdeauna să-l întreb pe producătorul jocului?

- _____

9. Comentariul tău privitor la joc (redacția își rezervă dreptul de a prescurta textul; în caz de nevoie folosește o pagină suplimentară):

- _____

10. Care-i jocul tău preferat în prezent?

- _____

11. Ce joc aștepti cel mai mult?

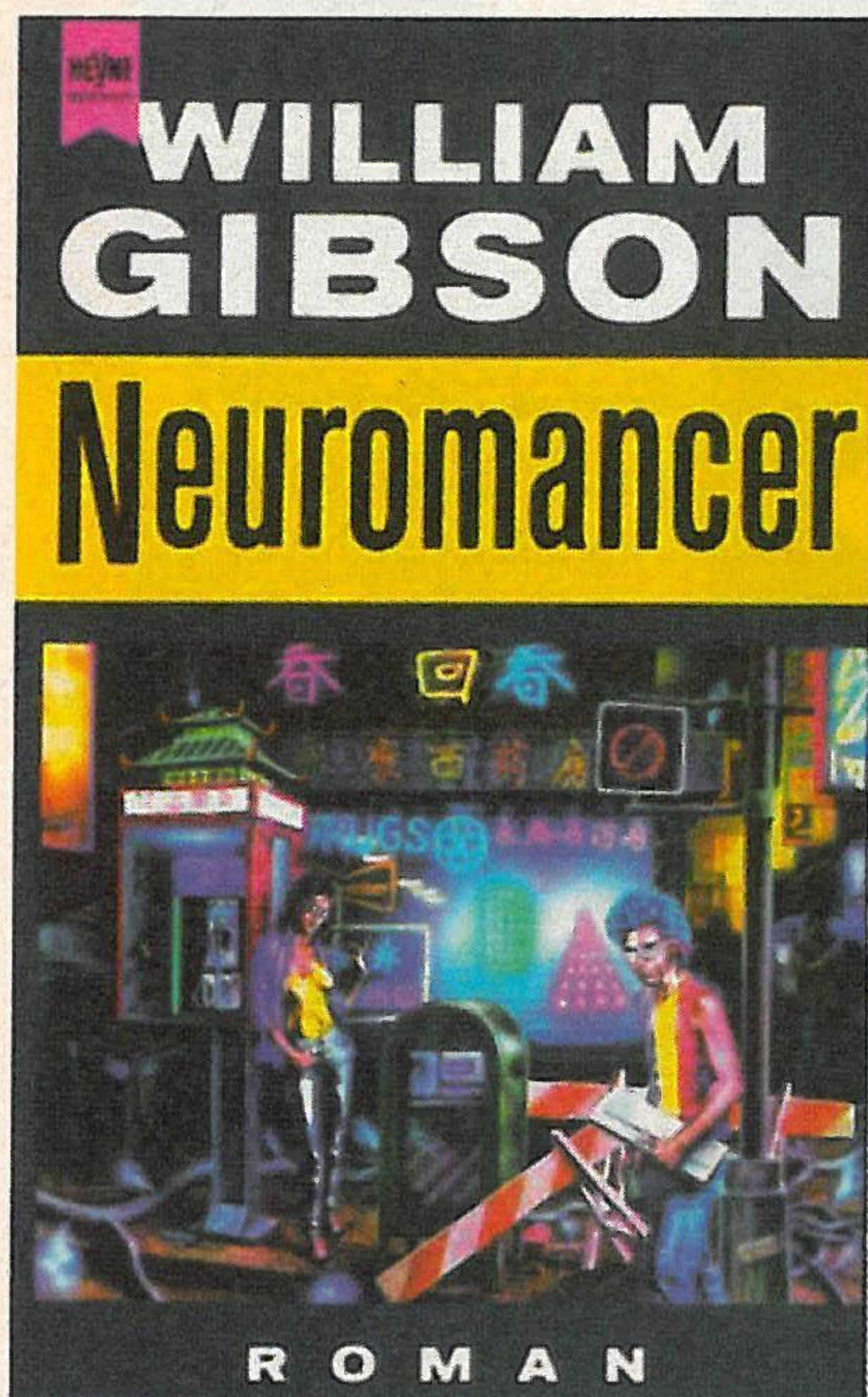
12. Pentru care joc ai dori Tips&Tricks?

13. Cărui designer/producător ai dori să-i luăm interviu?

14. Care din următoarele genuri vă interesează (mai multe răspunsuri posibile)?

- ☐ Strategie de construcție
☐ Simulator economic
☐ RTS
☐ Joc de tactică
☐ TBS
☐ Ego-shooter
☐ Shooter tactică
☐ Acțiune SF
☐ Action-adventure
☐ Simulator militar
☐ Jump&Run
☐ Adventure
☐ RPG
☐ Action-RPG
☐ Online-RPG
☐ Fotbal
☐ Sporturi americane
☐ Simulatoare de sport
☐ Simulatoare de motociclete
☐ Curse

Visul Quantic (I)



Sunt ceva ani de când ne-am lăsat ispitiți o promițătoare aventură cyber-SF. Pe numele ei **Omikron: The Nomad Soul** (Developer: Quantic Dream; Publisher: Eidos Interactive), ea, „ispita”, este cu siguranță cunoscută multora dintre voi. Dacă ne vom reaminti azi câte ceva despre acest action-adventure, faptul se datorează unui element al său pe cât de inedit pe atât de interesant: ipoteza accesului nostru, al gamerilor, în universuri paralele. Mai mult decât atât, miza centrală a jocului este chiar și mai ambițioasă, creatorii părând ca vor să dorească cu orice preț a ne convinge că cyber-lumile pe care ei le imaginează sunt cel puțin la fel de reale ca lumea noastră, „adevărată”. Ei, ce ziceți?

Fără a vă repovesti story-ul, pe care, probabil, majoritatea îl știți, voi reaminti doar două episoade pline de tâlc. Mai întâi chiar debutul. E tare. Un polițist, pe numele său Kay'l, apare înaintea ochilor noștri rugându-ne

să-i oferim propriul suflet spre a anima trupul său virtual. Transformați în „suflete rătăcitoare”, avem șansa să devenim eroi salvând lumea Omikron de la distrugere. Chiar dacă procedeul „transmigrației” în cyberspace nu e nou, inedit ni s-a părut accentul apăsător pus de producători pe ideea că jucătorul are acces cu adevărat în lumea virtuală. Vă amintiți de Matrix, nu? Sau de William Gibson (inventator al conceptului de „cyber-space”) și al său halucinant roman cyberpunk **Neuromancer**? Sau de acel autor al romanelor *Little, Big* și *Engine Summer* - John Crowley - exaltat de Ioan Petru Culianu? Și, de ce nu, de Lewis Carroll? Dacă sunteți interesați de filosofie, cu siguranță vă veți gândi la G. Leibnitz și infinitele sale universuri posibile! Dar să nu ne întindem prea mult. Vă voi dezvălui acum numele celui mai influent autor din secolul abia încheiat, autor care a scris cu mult talent despre călătoria în lumi imaginare: Michael Ende. Din nou vă întreb: vă mai amintiți... fascinanta Poveste fără sfârșit și călătoria lui Bastien în Phantasia? Pentru toți autorii menționați, și mai ales pentru M. Ende, călătoria în lumea imaginației este nu doar posibilă ci chiar necesară. La fel de reală ca lumea noastră, „phantasia” pare mult mai vastă și complexă: aici se pot „materializa” toate visele noastre. O ipoteză de vis, nu alta! Visul Quantic...

Stați, încă nu am terminat. De fapt, nici nu am început. Punctul culminant al jocului **Omikron: The Nomad Soul** survine într-un surprinzător dialog, ai cărei actori sunt doi. Ba nu, trei: Kay'l, un misterios personaj feminin și... gamer-ul însuși. Da. Ați citit bine. După un scurt avertisment transmis de dama binevoitoare către Kay'l („I have something important to tell you” etc.), avertisment care are menirea de a accentua importanța spuselor ei, urmează partea cea mai spectaculoasă, unde ni se dezvăluie întreg adevărul despre jocul care tocmai se derulează pe monitoarele PC-urilor noastre. Este o capcană creată de forțele răului („The Omikron video

game is a trap...”), o poartă prin care acestea pot pătrunde în lumea noastră (nu prea) liniștită. Un fragment memorabil clarifică totul: „A game! Do I look like a game? Everything you see around you is real! Your computer is just a gateway to our world. Your body is still in your world but your soul has been ever since you agreed to occupy Kay'l's body. You think you're safe behind your computer screen (...). Poartă către universul virtual (sau real?), **Omikron**, un simplu joc pe calculator, capătă valențe neobișnuite, solicitându-te să te implicii, ca gamer, la maxim. Trup și (mai ales) suflet cu personajul pozitiv, trebuie să lupți împotriva răului având un motiv foarte serios: închiderea acestei porți care este **Omikron: The Nomad Soul**. Repet: mesajul nu este adresat caracterului pe care-l mânuiești de la tastele calculatorului, ci chiar ție, gamer-ului.

(continuare în nr. viitor)

ROBERT LAZU

ULTIMA PAGINĂ

În 20 august apare

PC Games 9/2002

PAM Grup srl, Redacția PC Games România
Str. Slatinei, nr. 6, ORADEA

PC Games România

Redactor-șef
Ciprian Coroianu

Secretar general de redacție
Vasile Giurgiu

Redactori
Erdei Jácint
Ciprian Torj
Dorel Puchianu jr.

DTP
Simona Popa

Colaboratori
Matei Alexandru
Bogdan Gavra
Ionuț Ghionea
Robert Lazu
Marius Tepelea

CD-ROM
Zoltán Kramer

Prepress:
Complar srl.

Producție:
Dorin Onica

Producție CD-ROM:
MC&CD București

Marketing Manager:
Henrietta Balogh

Account Manager:
Mirela Dinică

Tipar:

Serviciu abonamente:

Paul Mork
tel: 0259-441.523
www.pcgames.ro

Distribuție:
sc BILT Distribution International srl
sc ENGE srl
sc RENÉE EXIM srl

Adresa redacției:

PAM Grup srl
Oradea, str. Slatinei nr. 6
Tel. 0259-441.523
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail: pcgames@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania

Editura
COMPUTEC MEDIA

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games
România este o publicație editată de PAM Grup srl.
sub licență Computec Media AG 2000.

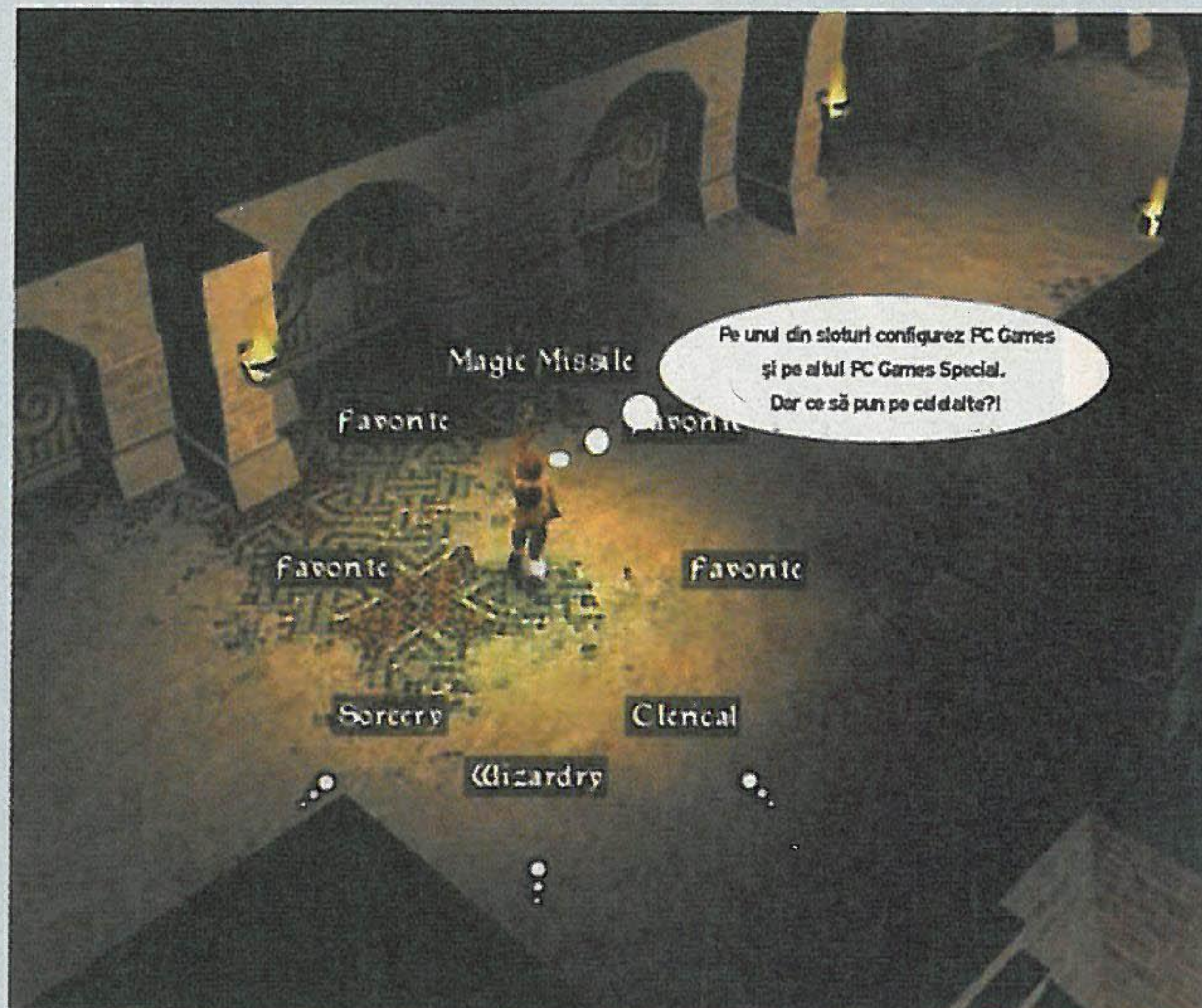
Materialul editorial din PC Games aparține
ComputecMedia AG și PAM Grup srl. Toate drepturile
asupra revistei PC Games ediția română aparțin
PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi
preluat sau reproduș parțial sau integral decât cu
acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile
asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec
Media AG, Fürth/ Germania. Toate drepturile
sunt rezervate.

Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii.

Materialul nepublicat nu se înapoiază.

Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor
și al anunțurilor publicate în paginile revistei.



Poza lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - Florin Vaida din Timișoara - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Florine, pentru gluma ta îți vom acorda revista PC Games nr.9!

Mafia



Singur împotriva mafiei: nici un oraș american nu se compară cu Liberty City. Look-ul orașelor este cel din anii '20. Să fie Mafia mai bun decât GTA 3?

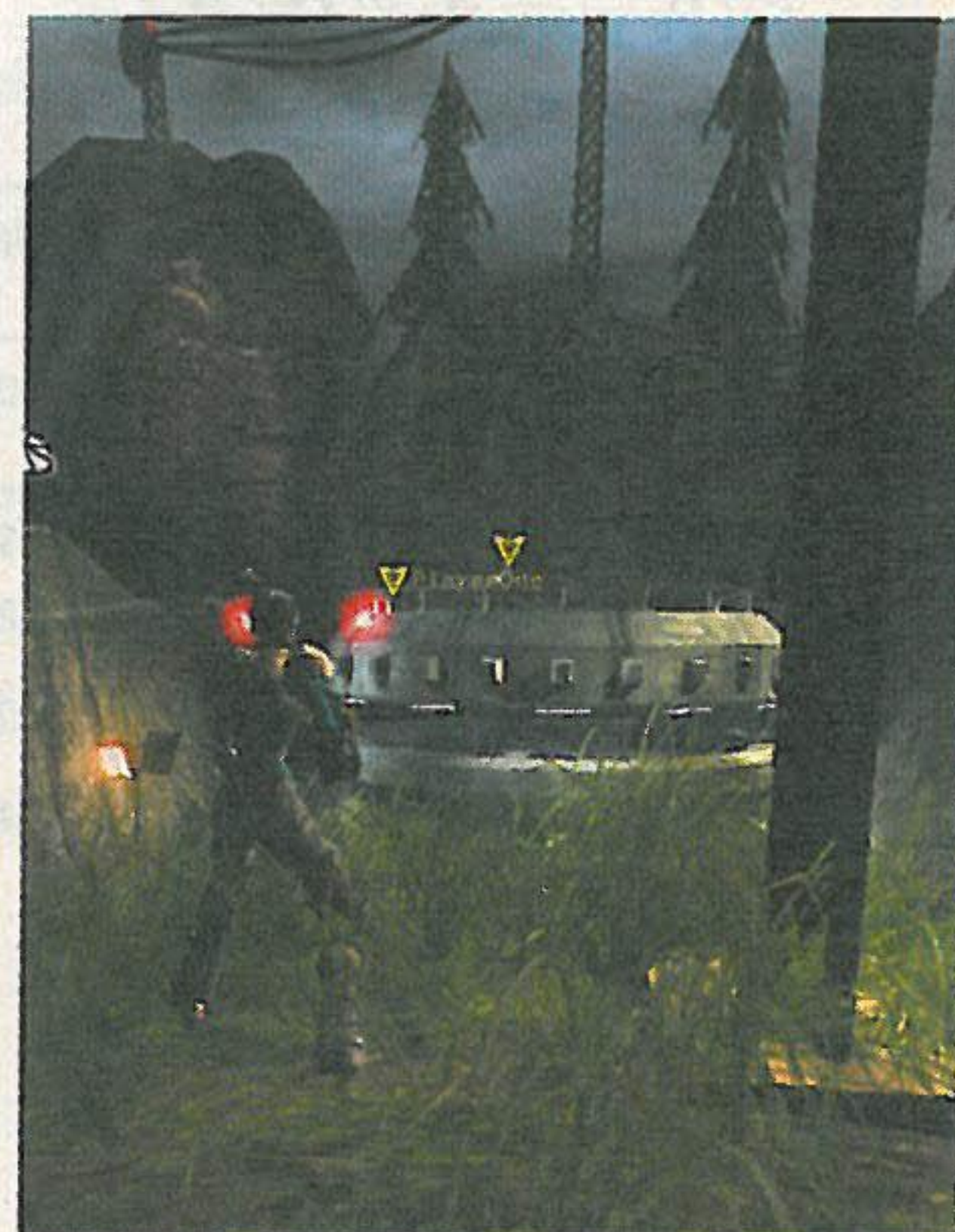
Spellforce

Creatorii lui Settlers s-au pus pe treabă: în culise se

ascunde un RPG combinat cu puțină strategie. Vor fi prezenți în joc eroi, se vor putea admira așezări și nu va lipsi dezvoltarea caracterelor.

Unreal Tournament 2003

Caracterele arată atât de bine, încât îți vine să te oprești și să le iei la întrebări. Adversarii sunt clasici: Bots deștepți sau oponenti umani, înarmați până în dinți cu Flak-Cannons, Shock-Rifles și Plasma-Guns. UT 2003 îi ține pe jar pe FPS-iști de câteva luni bune încoace. În multiplayer se vor încinge bătălii strașnice



Chiar dacă vara e atât de fierbinte încât se topește asfaltul, noi vă invităm să ne trimiteți propunerile voastre pentru conținutul numărului special PC Games care va apărea în decembrie 2002.

PAM Grup S.R.L. editează următoarele publicații:

Președinte: Dorel Puchianu, Tel. 0723-25.28.22

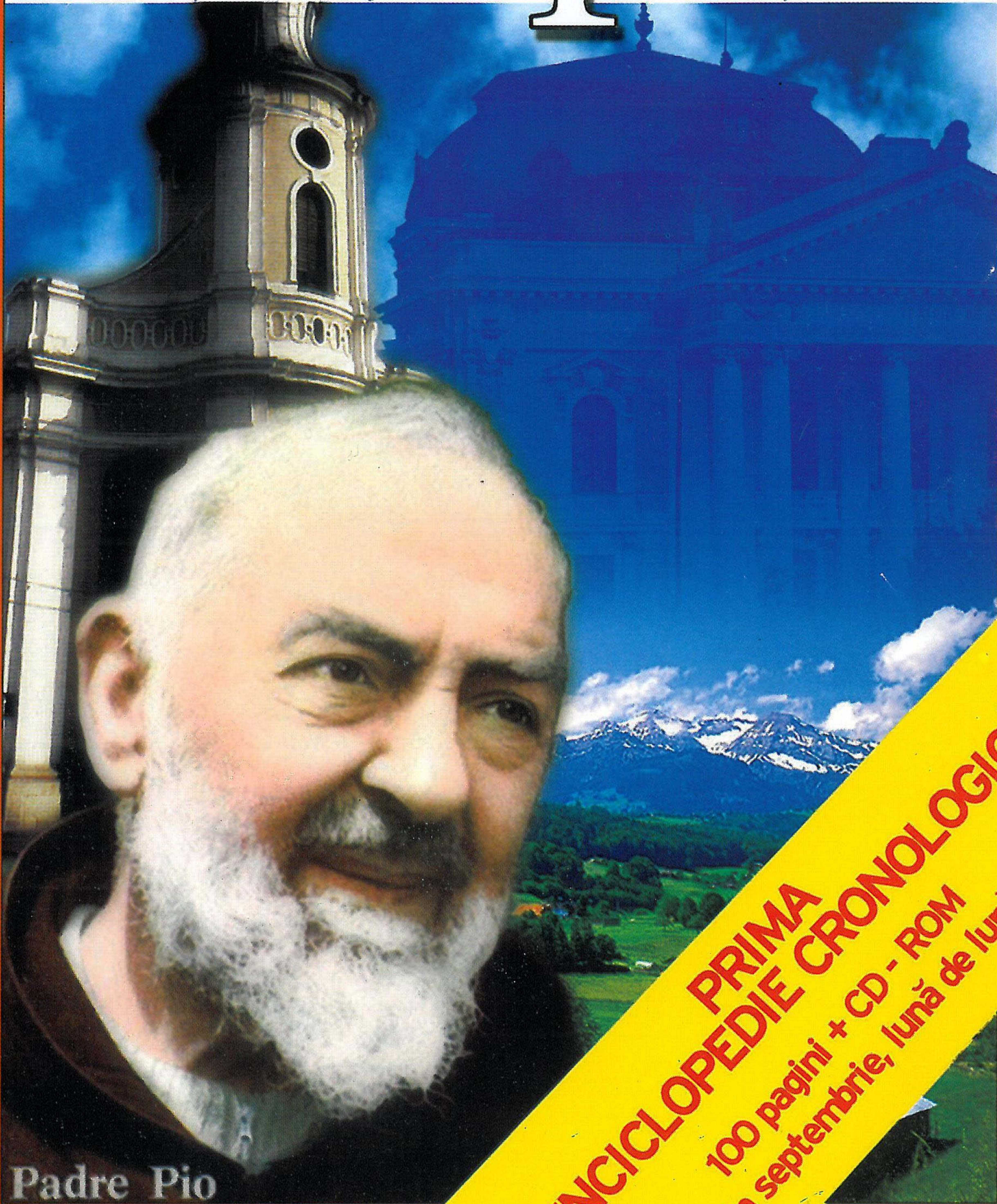
1 / 2002



alpha

Prima enciclopedie cronologică

septembrie 2002



Padre Pio

**PRIMA
ENCICLOPEDIA CRONOLOGICĂ**
100 pagini + CD - ROM
din septembrie, lună de lună

COOL

PROVOCAREA CALCULATORULUI

PERSONAL COMPUTER WORLD

NUMĂR PILOT
SEPTEMBRIE 2002

PRIMA
DATA ÎN ROMÂNIA
O REVISTĂ AȘA CUM
ȚI-AI DORIT

75 OFFICE TIPS & TRICKS

CUM SĂ DEVII EXPERT
ÎN MICROSOFT OFFICE

O2 XDA:

- navigare pe Internet și download-uri rapide cu ultima generație de PocketPC

Hands on:

- cum să scriem CD-uri audio de calitate
- gestionare facilă a culorilor pentru DTP
- instalează un sistem multi-boot Windows

PCW Expert:

- instant messaging: trecut, prezent, viitor

Feature:

- cum să-ți modifice calculatorul într-unul mai silențios

Actualități IT&C



CD GRATUIT

Full versions, Trial versions, Utilitare

MEGA TESTE!!!

36 PLĂCI GRAFICE

Ultimele noutăți testate:

- Nvidia GeForce4 MX420/440/460
- Nvidia GeForce4 TI4200/4400/4600
- ATI Radeon 7500 și 8500
- SIS Xabre 400

SISTEME

- Cum să-ți alegi calculatorul
- Merită prețul?
- Șase configurații testate pentru dvs.

DIN SEPTEMBRIE! LUNAR!

Revista IT No. #1 în Marea Britanie, acum și în România

Personal Computer World, sau ce ți-ai dorit pentru calculatorul tău